Leonardo Urbano Sobrinho

Scarface

leonardo_rs6@yahoo.com.br

Título Original: GTA3 – O Início da Revolução

Por Leonardo Urbano Sobrinho - Scarface

- Tipos de letra utilizados (fontes):

- ***Pricedown*** – fonte tema de GTA3, usada no nome das missões (tam. 32)
- ***Helvetica*** – fonte base dos textos (tam. 10)

"Não há luta sem vitória e não há vitória sem luta."
Anônimo

Apresentação

Liberty City... Até pouco tempo atrás eu não sabia que lugar era esse. Sempre ouvia seu nome, mas nunca tinha a visto de perto. Para mim era uma região distante, uma região desconhecida...

"Apertem seus cintos. O pouso será em cinco minutos", disse a comissária de bordo. Depois de horas sentado naquela poltrona, finalmente me levantei e saí da aeronave, andando pelo corredor, rumo ao Terminal de Desembarque. Lembro-me de estar no saguão principal do Francis International, o aeroporto da cidade, com minha mala na mão à espera de um táxi. Eram duas e meia da manhã e chovia nas bucólicas colinas de Shoreside Vale. Quando finalmente encontrei um carro disponível, não hesitei ao entrar. O veículo começou a andar e a chuva batia no pára-brisa. Estava distraído, ouvindo um som da rádio Flashback 95.6 quando entrei em um túnel e segui nele por certo tempo. Quando saí, estava em uma via expressa que dava diretamente no Portland. Olhando pela janela vi os letreiros em néon das boates e casas noturnas do Red Light District. A atmosfera daquele lugar era densa... O sedan amarelo percorria as ruas decadentes daquela zona da metrópole, em meio aos prédios velhos. O movimento nas calçadas era intenso, mesmo àquela hora da madrugada. Deixando aquele distrito para trás, entramos em Chinatown, o Bairro da Trindade. As ruas lá estavam desertas e o silêncio era só quebrado por uma sirene distante e pelo barulho do trem que percorria os trilhos do elevado. Os postes iluminavam as calçadas e as fachadas das lojas chinesas, cheias de ideogramas orientais. Quando menos percebi estava em Callahan Bridge, a imensa ponte que liga o Portland a Stauton Island. O táxi estava em grande velocidade e os arranha-céus comerciais se aproximavam cada vez mais. Os imensos edifícios de Stauton estavam bastante iluminados pelas luzes das janelas. A esta altura o táxi já estava em uma larga avenida, bastante movimentada, cheia de carros e pessoas. Continuei andando até chegar a Bedford Point, onde fica a "Times Square" de Liberty. Tudo o que fazia era olhar fascinado para aquele show de luzes... "Deixe-me aqui", falei ao motorista, entregando-lhe um punhado de dólares. E assim saí do táxi e fiquei lá, no meio do calçadão, parado por algum tempo, contemplando a beleza e a vivacidade daquele lugar. Os gigantescos anúncios publicitários, coloridos e vibrantes, estavam em todos os lugares. Era incrível ver como aquela metrópole era viva! Havia muitos carros na avenida e eu estava no meio de uma multidão de pessoas apressadas... Pessoas de todas as etnias, de todos os cantos do mundo... Eu era agora um forasteiro na Cidade Proibida..."

É... Foi assim que eu me senti na primeira vez que coloquei o CD pirata para rodar no meu PC e joguei **Grand Theft Auto 3**, o jogo que mudou a História. Em 30 de janeiro de 2007 (meu aniversário) eu havia descoberto a essência original de GTA. Naquela época, já havia zerado GTA Vice City e GTA San Andreas. Considero isso um privilégio, pois joguei toda a trilogia seguindo a ordem cronológica dos eventos. Paralelamente eu desenvolvia outro projeto, meu próprio Guia de Estratégia, chamado **Vice City – O Guia Definitivo**, que terminei com sucesso.

Mesmo depois de quase 6 anos após seu lançamento, não perdi a curiosidade de jogar GTA3 e ver do que se tratava. Liberty City era um lugar misterioso para mim. Só a conhecia através de fotos e citações. Antes daquele 30 de janeiro, o maior contato que eu tive com Liberty havia sido na missão "Saint Mark's Bistro", de GTA San Andreas.

A intenção que eu tinha era primeiramente de desenvolver um outro Guia de Estratégia, totalmente dedicado ao GTA3, feito na mesma linhagem e no mesmo padrão de qualidade que o de Vice City. Depois de estudar muito a idéia, cheguei à conclusão de que não seria viável desenvolver um Projeto deste porte para este jogo, pelo fato de ele estar a muito tempo na área e de ser bastante conhecido pela maioria. Devo confessar que no começo fiquei frustrado, senti um profundo desejo de voltar seis anos no tempo e fazer o que faço hoje. Mas resolvi seguir em frente. Porém a idéia de escrever algo sobre GTA3 não saiu da minha cabeça... Afinal, eu não poderia deixar um game tão importante simplesmente passar em branco...

Podemos dividir a História dos Jogos Eletrônicos em duas eras: antes e depois de GTA3. A introdução do cenário totalmente 3-D foi sem dúvida o maior dos acontecimentos na série Grand Theft Auto. Foi o que bastava para popularizar a série no mundo inteiro, trazendo à tona polêmicas fortes que não víamos desde os tempos de Duke Nukem 3D nos anos 90.

GTA3 foi o **Início da Revolução**. Após o lançamento deste game tão célebre, em outubro de 2001, nada mais foi como antes. A total liberdade que o jogo dava ao usuário era impressionante e inovadora em uma época onde jogos de carro e jogos de tiro eram coisas completamente opostas.

E foi por isso que eu escrevi esta Homenagem a este clássico... Estou dando os últimos acertos a este Trabalho hoje, 11 de setembro de 2007. Mesmo não sendo um Guia de Estratégia complexo, este Livro Eletrônico foi feito no mesmo padrão de qualidade e exigência. Podemos dizer que ele se encaixa no padrão intermediário entre um Detonado e um Guia. Mas tanto faz. Ele foi feito para ajudar você, que assim como eu, também admira os verdadeiros jogos que vieram para marcar a História...

Aproveite... Reveja cada missão como se fosse a primeira vez que estivesse jogando... Sinta a Revolução novamente...

SCARFACE

Sumário

Liberty City

a pior cidade da América

Bem vindo à Cidade Proibida. Agora você está em uma terra selvagem. A maior parte das gangues e organizações criminosas desta metrópole quer ver você morto. Sua única chance aqui é lutar pela sobrevivência. E aí vão umas dicas básicas...

Cidade –

Liberty City é dividida em três partes: **Portland**, **Stauton Island** e **Shoreside Vale**.

Portland

Chinatown

Saint Mark's

O Portland é a zona antiga e portuária da cidade. O que predomina lá são edifícios velhos e decadentes. É a região mais pobre e periférica de Liberty City e lá que estão os maiores índices de violência. Na parte sul e sudeste da ilha está o porto, com muitos galpões e docas. Já na porção sudoeste temos o bairro oriental, **Chinatown** e que é controlado pelas Triads, a máfia chinesa. No coração do Portland está o famoso Red Light District, local das boates e casas noturnas. Mais ao norte está Hepburn Heights, território da gangue Los Diablos. No lado leste da ilha está o **Saint Mark's**, bairro da comunidade italiana de Liberty City. E é lá que está a Máfia, a "Cosa Nostra" de Liberty. Na enseada leste do Portland existe uma encosta formada por uma extensa escarpa.

Stauton Island

Stauton Island **Bedford Point**

Este é o centro comercial da cidade, lugar dos grandes arranha-céus e edifícios corporativos. Vias expressas, viadutos e avenidas largas e movimentadas fazem parte da paisagem deste lugar, que é o mais agitado da cidade. Este é o cenário que predomina em praticamente toda a ilha. No sudeste da ilha está o Torrington, e é lá que se situa o Kenji's Casino. Na enseada leste temos as docas, no centro de **Stauton Island** está o Belleville Park e o maior ponto turístico de Liberty, situado em **Bedford Point**, que é nada menos que a "Times Square" de Liberty, como você pode ver na foto à direita. Os letreiros luminosos coloridos marcam a paisagem deste lugar. Na porção norte temos Fort Stauton, Liberty Campus (a universidade) e o Aspatria, o estádio esportivo da cidade.

Shoreside Vale

Francis International **Cedar Grove**

Zona suburbana, Shoreside Vale é a parte continental da cidade. Uma zona verde, arborizada e tranqüila. Na parte sul está o **Francis International**, aeroporto da cidade. Logo acima na parte leste de Shoreside há o distrito de Pike Creek, formado por prédios e galpões antigos. Na porção norte está a represa e a usina hidrelétrica de Cochrane Dam, local que gera a energia que movimenta Liberty. A noroeste está o distrito de Wichita Gardens, dominado por gangues de rua e na parte mais alta da cidade está o bucólico bairro residencial de **Cedar Grove**.

Gangues –

Liberty é dominada por várias organizações criminosas, que vêm de todos os lugares do mundo. Elas estão sitiadas em diversas partes da cidade e todas têm características distintas, listadas a seguir.

> Colombian Cartel

Líder: Catalina Vialpano

Local de Atuação:
- Fort Stauton
- Rockford
- Cedar Grove

Carro: Cartel Cruiser

Descrição:

O Cartel Colombiano é uma organização criminosa que atua em diversas áreas: desde o tráfico de drogas marítimo até o ramo de construção civil. Seu maior rival é a Yakuza, com que têm vários atritos. O Cartel está situado ao norte de Stauton Island e é aliado das Yardies, a gangue jamaicana. Os colombianos eram donos de um navio cargueiro atracado no Portland que é afundado por Claude. Claude era o namorado de Catalina, porém ela o traiu e quer o ver morto a qualquer custo. E o resto do Cartel também... Por isso quando ver uns caras estranhos, vestidos de cowboy atirando em você, não se surpreenda...

Cartel Cruiser

> Los Diablos

Líder: El Burro

Local de Atuação: Hepburn Heights

Carro: Diablo Stallion

Descrição:

Os Diablos são uma gangue de origem latina situada no Portland, nas proximidades de Red Light District. O negócio dessa gangue baseia-se na prostituição e no tráfico de drogas. O líder da gangue, El Burro, é o proprietário de uma boate e mantém uma gráfica que publica materiais pornográficos. São inimigos mortais das Triads e das Yardies. Os membros usam bonés vermelhos, casacos azuis e estão quase sempre com um bastão de baseball na mão.

Diablo Stallion

> Leone Family

Líder: Salvatore Leone

Local de Atuação: Saint Mark's

Carro: Mafia Sentinel

Descrição: A Máfia... Originada dentro da comunidade italiana de Saint Mark's, ela tem muita influência no Portland e isso traz conflitos violentos com seus vizinhos chineses, as Triads, além de disputarem espaço com a Yazuka e o Cartel Colombiano. Existe uma rivalidade interna muito grande entre as Famílias. Em GTA3 podemos destacar duas: os Forelli e os Leone. Elas lutam por poder e domínio. Suas propriedades se baseiam em boates e restaurantes, que servem de fachada para os verdadeiros negócios das Famílias: tráfico de drogas, jogo ilegal, prostituição e o esquema de taxas de proteção impostas ao comércio local. Claude é amparado pela Máfia, só que depois a mesma o trai e torna-se sua inimiga. Os membros da Máfia se vestem de preto e usam óculos escuros, andando em luxuosos sedans Mafia Sentinel.

Mafia Sentinel

> Southside Hood

Líder: D-Ice (líder dos Red Jacks e seu irmão)

Local de Atuação: Wichita Gardens

Carro: Hoods Rumpo XL

Descrição: Gangue de rua de Shoreside Vale, eles são divididos em dois sub-grupos, os "Red Jacks" e os "Purple Nines". A única diferença visual entre eles é a cor da jaqueta. Os Red Jacks andam de vermelho e os Purple Nines andam de roxo. O carro que estes dois grupos usam é o mesmo: o chamado Hoods Rumpo XL, uma versão modificada da van Rumpo original e que tem performance esportiva.

Hoods Rumpo XL

> Triads

Líder: Lee Chong

Local de Atuação: Chinatown

Carro: Triad Fish Van

Descrição:

As Triads são a máfia chinesa de Liberty City. Eles são muito agressivos, não aceitando estranhos em seu território. Por isso estão em constantes conflitos com a Máfia Italiana. O domínio da Trindade Chinesa estende-se ao mercado de Chinatown. Seu maior negócio é no ramo de peixe processado, onde possuíam uma fábrica em Atlantic Quays, que escondia o verdadeiro negócio das Triads: o refino e comércio de cocaína. A fábrica é explodida por Claude e por isso os chineses o odeiam. Por isso, tome um pouco de cuidado quando for dar um passeio no bairro chinês. Os membros da Trindade usam o uniforme azul da fábrica.

Triad Fish Van

> Uptown Yardies

Líder: King Courtney

Local de Atuação: Newport

Carro: Yardie Lobo

Descrição: Gangue jamaicana de Stauton. São aliados do Cartel Colombiano e também detestam Claude. Os membros das Yardies se vestem de maneira tipicamente jamaicana e são vistos na parte nordeste de Stauton a pé ou em carros. Os carros da gangue são um atrativo pelo fato de serem os únicos de Liberty City equipados com suspensão hidráulica e além de terem um estofamento diferenciado. A propriedade mais influente das Yardies na cidade é a Rádio K-JAH. Seus maiores rivais são a máfia japonesa Yakuza e a gangue Los Diablos.

Yardie Lobo

> Yakuza

Líderes: Asuka Kansen & Kenji Kansen

Local de Atuação: Torrington

Carro: Yakuza Stinger

Descrição:

A Yakuza é a organização japonesa situada em Stauton Island. Os japoneses são um dos únicos aliados de Claude em sua jornada por Liberty City. A líder da máfia, Asuka, vive em um condomínio em Newport. Seu irmão, Kenji Kansen, é proprietário de um grande cassino que é a maior posse da máfia japonesa. A Yakuza enfrenta atritos com a Máfia, as Yardies e o Cartel Colombiano em especial. Os membros desta organização são vistos nos arredores do cassino de Kenji sempre vestidos de preto com camisas vermelhas e azuis.

Yakuza Stinger

Personagens –

Esta seção é dedicada às figuras que fazem parte do enredo do jogo e que aparecem no decorrer da trama. Entenda quem cada um é...

> Antonio Cipriani

Braço direito de Salvatore, Toni é um mafioso respeitado dentro da Família Leone. Em 1994 teve de fugir de Liberty City depois de ter cometido um assassinato. Voltou quatro anos depois, sendo o protagonista de Liberty City Stories. Foi em 2001, já decadente, que conheceu Claude na garagem de Joey. Antonio vive com sua mãe no Cipriani's Ristorante, porém ele não aceita o fato de sua mãe ainda o tratar como um moleque...

> Asuka Kansen

Líder da Yakuza, ela é grande amiga de Maria e Claude. Ambas vivem em um condomínio em Newport, na parte leste de Stauton Island. Asuka é especialista em formas de tortura...

> Catalina Vialpano

Nascida na Colômbia ela chefia o Cartel. Em 1992 estava na Costa Oeste e conheceu Carl "CJ" Johnson por meio de seu primo Cesar no interior do Estado de San Andreas, onde teve com CJ uma rápida relação conturbada. Naquele mesmo lugar ela conheceu Claude, seu ex-namorado. De lá, partiram para Liberty City. Só que nove anos depois, em um assalto à banco ela tenta matar Claude e dá início a trama do jogo. Ela é a maior dos inimigos...

> Claude

Protagonista do jogo, Claude é um assassino de aluguel frio, sem sobrenome e quase identidade. De passado desconhecido, sabe-se somente que esteve em San Andreas em 1992 e perdeu uma corrida no interior do estado para CJ, onde cedeu uma garagem abandonada no bairro de Doherty, na cidade de San Fierro, onde estava sitiado com sua então companheira Catalina. Claude é mudo.

> Donald Love

Donald é um milionário, filho de Avery Carrington. Durante muito tempo foi aprendiz do pai. Morou em Vice City nos anos 80 e lá conheceu Tommy Vercetti em uma das empreitadas do pai. É um sujeito muito experiente que lida com seus negócios fazendo de tudo para proteger seu patrimônio, até manipular organizações criminosas...

> 8-Ball

Ex-presidiário fugitivo, 8-Ball é especialista em armamentos e bombas, lidando com equipamentos de grande porte. Sabe-se que tinha uma oficina em Vice City em 1984 e que depois abriu outra em Los Santos oito anos depois. Estava com Claude no comboio policial e é um de seus primeiros comparsas no Portland.

> El Burro

Líder da gangue latina Los Diablos, El Burro é um sujeito nervoso, temperamental e agressivo. Seus maiores inimigos são as Triads chinesas. Durante muitos anos trabalhou dirigindo filmes pornôs. Também mantém publicações de revistas do mesmo gênero, além de ser proprietário da boate XXXMags em Red Light District. Ele tem contato com Claude somente por telefone.

> Joey Leone

Joey é o filho único de Salvatore Leone e herdeiro do pai. Ele tem uma oficina mecânica em Trenton e mantém contato com os outros membros da Família. Têm desavenças com a Família Forelli, com quem teve negócios no passado...

> Kenji Kansen

Ele, junto com a irmã Asuka, é o líder da máfia japonesa de Stauton. Proprietário de um grande cassino em Torrington, ele é um negociante experiente e valoriza a Honra acima de tudo...

> King Courtney

Líder da gangue Uptown Yardies, mantém contato com Claude somente por telefone e também o trai, levando em consideração de que a gangue jamaicana é aliada ao Cartel Colombiano.

> Luigi “The Snake” Goterelli

É um cafetão, proprietário de uma boate em Red Light District. Luigi Goterelli é um sujeito arrogante e prepotente. Investigado pela polícia devido a negócios ilícitos ele é um dos membros da família Leone, sendo o “puxa-saco” pessoal de Salvatore Leone.

> Maria

Ex-namorada de Salvatore, ela era uma prostituta e se envolveu com ele na cidade de Las Venturas no ano de 1992, quando Salvatore era proprietário do Caligula’s Casino. Porém nove anos depois ela conheceu Claude e impediu que ele fosse morto por Salvatore. Isso fez ela fugir com sua amiga Asuka para Stauton Island...

> Miguel

Outro namorado (e vítima) de Catalina. Depois que ela rompeu com Claude, ele se tornou o braço direito da vilã dentro do Cartel. Assim como Claude, foi baleado por Catalina e caiu nas mãos de Asuka, sendo posteriormente assassinado por Catalina...

> Phil Cassidy

Ex-militar veterano, Phil é especialista em armamentos. Passou muito tempo no exército americano e tem treinamento militar. Foi um dos aliados de Victor Vance na primeira metade dos anos 80. A sua diversão favorita era montar bombas caseiras de alto impacto. Por isso perdeu um braço em 1986 em Vice City, onde foi salvo por Tommy Vercetti. No ano de 1998 estava sitiado em Liberty City e lá também teve contato com Claude três anos depois, em 2001, que o protegeu de uma ofensiva do Cartel Colombiano...

> Ray Machowski

Ray é um policial neurótico e corrupto, que está sendo procurado pela polícia e pela CIA por seus crimes, entre eles a execução de serviços para a Yakuza. Claude o conhece dentro de um banheiro público abandonado em Belleville Park, onde Ray encontrou abrigo.

> Salvatore Leone

Salvatore é o “poderoso chefão” da máfia italiana de Liberty City. Imigrante italiano vindo da “Cosa Nostra” da Sicília ele construiu seu império na cidade. Em 1992 fez uma sociedade com a Família Sindacco na posse do Caligula’s Casino, em Las Venturas, que posteriormente foi assaltado por CJ e pelas Triads da Costa Oeste. Lá se envolveu com Maria e ficou com ela durante nove anos. Salvatore se aliou ao Cartel para matar Claude com um carro-bomba. Só que isto o custou caro: pouco depois ele foi assassinado pelo próprio Claude enquanto saía da boate de Luigi em Red Light District.

Introdução

Liberty City, 2001 –

Era apenas mais um dia nublado... Em frente ao banco de Liberty, a tranqüilidade dura pouco. De repente, um carro esporte vem em alta velocidade. O motorista: Claude, namorado de Catalina Vialpano. Ela neste momento sai às pressas pelas portas do fundo do banco com seu cúmplice. O alarme dispara. Eles correm rapidamente com as malas de dinheiro por um beco, fugindo do assalto. Claude resolve ajudar e desce do Banshee, portando uma calibre 12. Porém ele é surpreendido por Catalina, que apontando dois revólveres para ele atira impiedosamente, fazendo-o cair no chão...

Liberty Tree

"News That Smells Great"

2 dollars

CRIMINAL SHOT BY GIRLFRIEND ACCOMPLICE;
COURT FINDS ARMED ROBBER
GUILTY BY UNANIMOUS VERDICT

Internal Affairs Investigate Links Between Yakuza and Police

TEN YEARS FOR LOVE!

The tough guy who was betrayed by his girlfriend, yesterday learnt another harsh lesson, when he was convicted of his crimes and received a ten year prison term. He faces a journey to Liberty City Penitentiary today, and must also face up to the fact he trusted a crook, his own girlfriend.
She still remains at large.

Luigi Goterelli: "I'm a Nightclub Owner, Not a Pimp!"

Ambulance Drivers Threaten Industrial Dispute

Claude é socorrido e sua vida fica por um fio. Mesmo assim ele sobrevive, mas é levado a julgamento e condenado a dez anos de prisão pelo assalto ao banco. Então ele é levado para a prisão em um comboio policial, formado por uma viatura e um camburão Enforcer. No camburão estão Claude, 8-Ball e Salvatore Leone a caminho da prisão. É uma madrugada chuvosa quando os dois carros da polícia percorrem as ruas de Stauton. Mas do nada uma van misteriosa passa a segui-los... Quando as viaturas entram em Callahan Bridge um outro carro suspeito também resolve seguir os policiais. É um jipe Patriot. Agora, ambos estão em Callahan Bridge, rumo ao Portland...

A van joga um objeto suspeito pela janela... De repente, o Patriot intercepta as duas viaturas, fazendo um bloqueio. Da porta de trás da van saem dois bandidos portando fuzis M-16. Eles imediatamente rendem os policiais e tiram Salvatore Leone de dentro do camburão. 8-Ball aproveita a chance e dá um soco na cara do policial, fazendo-o cair no chão inconsciente. Claude também derruba o outro tira e tira as algemas. Os bandidos caem fora...

Só que há um detalhe: o objeto jogado pela janela da van é uma bomba! E ela explode, mandando tudo para os ares!

give me liberty

Agora Callahan Bridge está destruída... O acesso à Stauton Island foi cortado. Logo após o comboio policial ser interceptado e tudo ir para os ares, 8-Ball diz que conhece um esconderijo em Red Light District. Entre no carro Kuruma e dirija até lá.

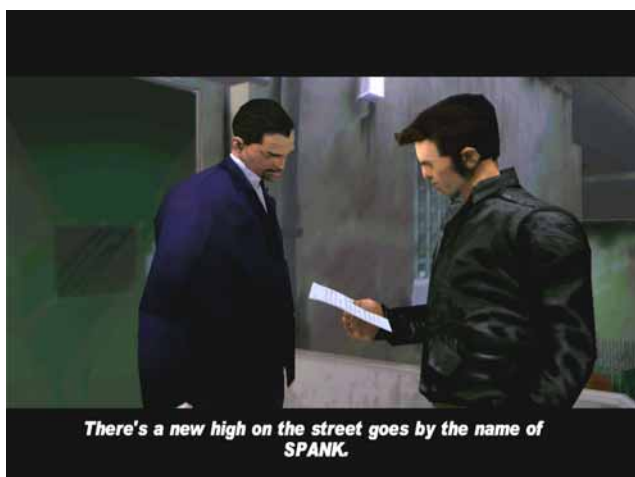
Obs.: Este Kuruma que aparece na foto à direita e que você dirige pela primeira vez é único: nenhum outro Kuruma em Liberty City tem esta tonalidade de cor. Se quiser, guarde-o, pois ele é especial...

Luigi Goterelli –

Luigi's girls

Após trocarem de roupa, 8-Ball decide levar Claude para conhecer Luigi Goterelli, um mafioso dono de uma boate em Red Light District. Dirija com o carro até lá. Chegando, Luigi dá um serviço a Claude... Sua missão: ir buscar Misty no Hospital, em Saint Mark's. Mas Luigi é muito ciumento e avisa Claude para ele não dar em cima da garota. Entre no seu novo Kuruma e dirija até o Hospital, pegue-a e volte tranqüilamente para a boate de Luigi, estacionando na marca azul.

Recompensa: $ 1500

Don't Spank Ma Bitch Up

Um sujeito andou fazendo coisas que não devia com uma das garotas de Luigi, que está furioso e deixa um recado dizendo para enfiar um bastão de baseball na cara do sujeito. Atravessando a rua, pegue o taco Se quiser, guarde seu Kuruma na garagem antes e logo a seguir vá até o ponto indicado, que fica em Portland Harbor. Lá, encha o cara de pancada até matá-lo. Depois pegue o carro dele, um Stallion e vá para a Pay'n'Spray. Logo após isso dirija com muito cuidado até a garagem de Luigi...

Recompensa: $ 4000

drive misty for me

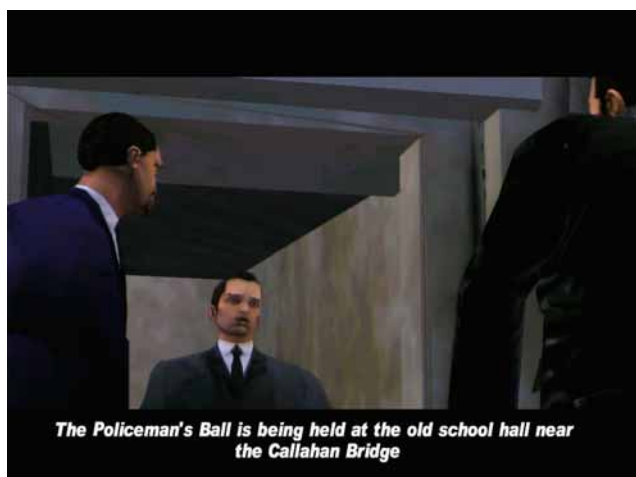
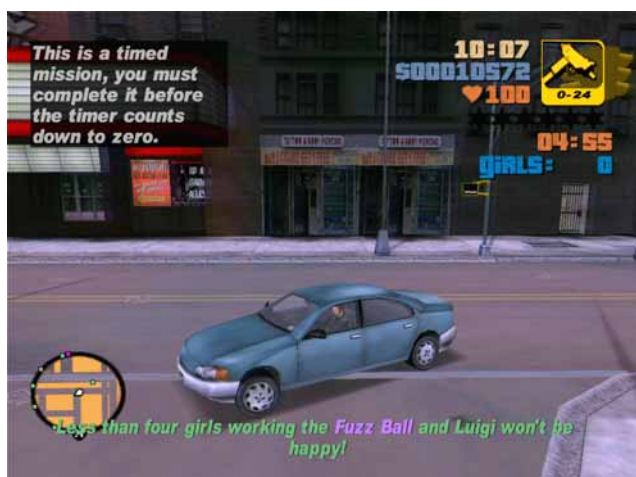
Joey Leone quer um pouco de diversão. Então Luigi manda Claude pegar Misty em Hepburn Heights e levá-la até a oficina dele, em Trenton. Com o seu carro dirija até o local que está e leve-a em segurança até a oficina. Lá, Claude conhecerá o mecânico Joey, filho de Salvatore Leone...

Recompensa: $ 1000. As missões de Joey Leone estão abertas.

Pump-action Pimp

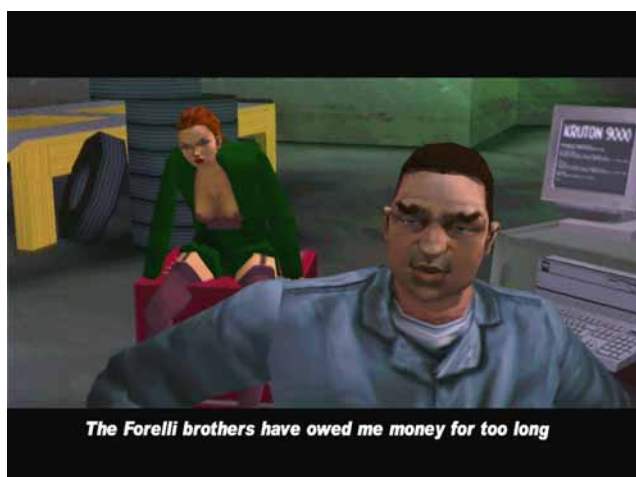
Luigi está furioso novamente. E desta vez é com os Diablos, que andam fazendo concorrência com seus negócios. E ele quer que Claude “cuide” deles. Ele te indicará a Ammu-Nation, loja de armas. Para esta missão é bom você ter uma shotgun, que é uma arma poderosa. Se não tiver, siga até o pequeno parque ao norte de Red Light District (o mesmo das missões de El Burro). Existe um prédio bem no fundo do parque. Atrás dele tem uma shotgun. Pegue-a e siga o carro Diablo Stallion. Pare na sua frente. Desça e atire no veículo. Os dois caras irão sair. A sugestão é matar o cara vestido de rosa que está no banco do passageiro. Ele porta uma shotgun e o tiro dela é bem poderoso. Depois mate o motorista. Missão cumprida. Pegue as armas dos caras se quiser.

Recompensa: $ 4000. A pistola estará disponível na Ammu-Nation por $ 250.

the fuzz ball

Luigi ficou sabendo de uma festinha do departamento de polícia e não quer ficar de fora da jogada. Então, ele diz para Claude levar suas garotas para o evento. A missão é simples: dar carona a um número satisfatório de putas nas ruas do Portland, levando-as até a festa da polícia, no Old School Hall (ponto rosa no mapa).

Seja rápido, você tem que fazer o serviço em menos de cinco minutos. Mas relaxe: o tempo dá e sobra. Pegue primeiro a garota que está mais próxima de você (elas são identificadas nos pontos verdes no mapa) e conforme for seguindo sua rota vá pegando outras pelo caminho. Mas lembre-se: você pode levar até três dentro do seu carro ou de qualquer outro veículo. Leve umas cinco ou seis garotas, pois já é suficiente para passar a missão.

Recompensa: $ 500 por cada garota levada.

Joey Leone –

Mike Lips Last Lunch

Joey e Misty conversam quando Claude entra no galpão. Então Joey diz que está na hora de ensinar um pouco de respeito a Mike Lips Forelli, que ficou devendo uma grana a ele há alguns anos atrás. Ele diz que Mike está se empanturrando de comida no restaurante Saint Marco's Bistro. Então Joey diz a Claude para pegar o carro do sujeito e instalar uma bomba nele na oficina de 8-Ball em Harwood. Quando sair, terá 6:00 minutos para fazer o serviço.

Então, vá ao restaurante, estacione o seu carro em uma vaga e roube o carro de Mike (que é um Idaho). De lá, vá com todo cuidado para a oficina de 8-Ball, no outro lado do Portland. Lembre-se: o carro não pode ter um arranhão sequer.

Depois que a bomba tiver instalada é só levá-lo de volta ao Saint Marco's Bistro. Antes de sair, tem de acionar o explosivo pressionando **CTRL**. Assim que fizer isso, entre no seu carro, caia fora dali e assista ao show!

Recompensa: $ 10 000

Fareweel 'Chunky' Lee Chong

Joey está trabalhando em um de seus carros e conta a Claude que Lee Chong, um dos chefes das Triads, está comprando algo muito valioso do Cartel Colombiano. E Joey quer acabar com ele em seu próprio domínio, Chinatown. Porém ele diz para tomar cuidado pois aquele é o território das Triads...

Quando sair, haverá o símbolo de uma arma no radar. É uma pistola está escondida em um beco. Se quiser pode pegá-la antes de começar a missão. Depois, é só ir para Chinatown concluí-la. Mas há um pequeno detalhe: observe a terceira foto na página seguinte: Lee Chong tem dois carros Perennial estacionados nas saídas dos becos para eventual fuga. Então, tire a perua vermelha dali e a outra para não alongar a perseguição.

Leonardo U.S.

A seguir, entre no beco e se aproxime da barraca de doce. Lee Chong está dentro dela e depois irá correr. Ignore os outros carinhas azuis e concentre seu poder de fogo nele. Meta quantos tiros forem necessários. Não o deixe sair do beco. Depois de matá-lo, missão cumprida! Mas fuja dali rapidamente, porque os seguranças do sujeito continuarão atrás de você.

Recompensa: $ 10 000

van heist

Agora, Joey está interessado em um carregamento de muito valor que está sendo transportado pelo Portland em um Securicar blindado. E quer que Claude faça o serviço. Primeiramente pegue um carro (que não seja o seu, claro) e siga a van. Pegue de preferência um carro bem robusto e grande, como um caminhão Linerunner. Se não encontrar nenhum na zona portuária, vá até o estacionamento de uma lanchonete em Callahan Point, como você pode ver na figura abaixo.

Então, procure a van e comece a bater nela até a barra Damage encher. Quando isso acontecer, os guardas irão sair correndo amedrontados. Comece a dirigir a van blindada até o local indicado, que fica nas docas. Mas você terá duas estrelas e duas viaturas estão no encalço. Elas não são um problema muito grande, pois o Securicar é um carro robusto. Quando chegar ao local indicado, entre na garagem, que fica em Portland Harbor, estacione o veículo e saia. Missão cumprida. Os níveis de procurado desaparecem.

Recompensa: $ 20 000. As missões de El Burro estão disponíveis.

Cipriani's Chaffeur

Joey apresenta Toni Cipriani, um mafioso respeitado em Liberty City. Ele diz para Claude levá-lo até o Cipriani's Ristorante, em Saint Mark's. Porém Toni quer primeiro ir falar com uns chineses donos de uma lavanderia em Chinatown que não estão pagando a taxa de proteção para a Máfia.

Dirija o luxuoso Mafia Sentinel até a tal lavanderia, indicada no mapa. Assim que estacionar, Toni pede para deixar o motor ligado, pois isto pode não terminar bem. Dito e feito. Quando ele entra, é recebido por uma chuva de balas dos chineses. Ele consegue entrar no carro, então saia dali imediatamente. Logo após isso o leve até o Cipriani's Ristorante. Lá, ele diz que aquilo não ficará assim e convida Claude para depois fazer uns serviços para ele.

Recompensa: $ 3000. As missões de Toni Cipriani estão abertas. Agora a Uz-i está disponível na Ammu-Nation por $ 800.

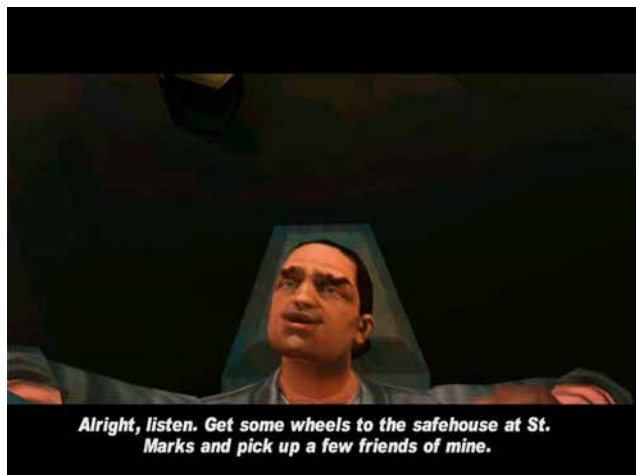
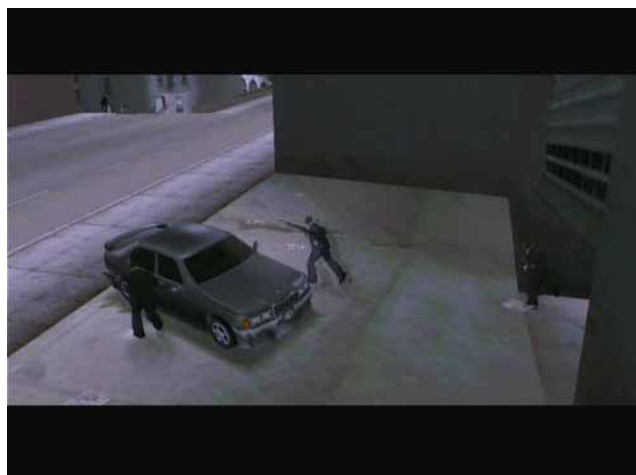
Leonardo U.S.

dead skunk in the trunk

Joey conta a Claude que eles acabaram com um membro da família Forelli e que o corpo está no porta-malas de um carro em um café perto de Callahan Bridge e quer que Claude leve-o até a máquina de compactação para destruir o veículo junto com o que tem dentro. Antes de ir ao café, passe na Ammu-Nation e compre umas submetralhadoras Uz-i. De lá, vá para lá com um carro (que não seja seu) à lanchonete, mas fique esperto! Os irmãos Forelli estarão na espreita dentro de dois carros Sentinel, como você pode ver na foto a seguir. O primeiro carro inimigo está indicado com a seta amarela.

Destrua os dois veículos, mas longe do carro onde está o corpo. Ao chegar no estacionamento atire sem dó no primeiro carro mirando para o lado. O segundo Sentinel está dentro do pátio do café e virá para cima de você. Com os irmãos Forelli fora do caminho, leve o pequeno Manana em segurança até a compactadora, que fica em Harwood. Estacione na marca e saia do veículo. Missão cumprida!

Recompensa: $ 10 000

the getaway

Certos amigos de Joey irão executar um assalto a banco em Chinatown e eles precisam de um motorista. Joey se comprometeu em mandar para eles um homem de confiança. Então ele diz para Claude fazer o serviço. Porém ele avisa: o assalto deve se feito antes que o banco feche, às 17:00. Por isso, prefira um horário de manhã. Roube um carro rápido, estável e de quatro portas (somente o Mafia Sentinel se encaixa neste perfil).

Não se incomode se as Triads estiverem atirando em você. Estacione na marca. Os bandidos entrarão no banco e farão o assalto. Quando saírem, o alarme do banco tocará e você automaticamente terá três estrelas no nível de procurado. Uma viatura da polícia partirá violentamente para cima do seu carro. Drible-a e corra imediatamente para a Pay'n'Spray em Red Light District. Lembre-se de que é uma total perca de tempo voltar ao esconderijo sem ter tirado as estrelas do seu caminho. Assim que passar o seu carro lá, dirija numa boa até o esconderijo dos caras em Saint Mark's.

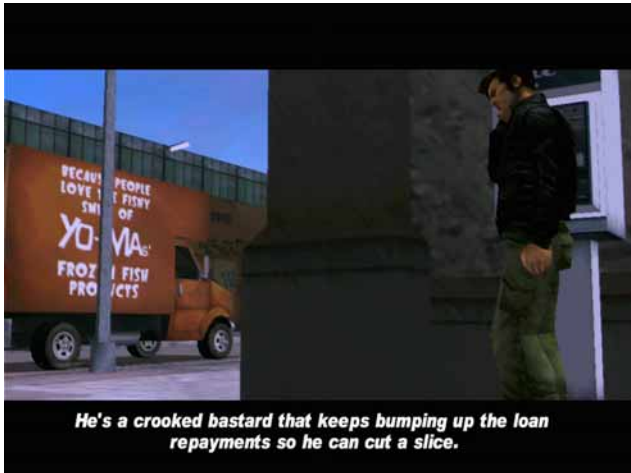
Recompensa: $ 30 000

Marty Chonks –

Você nunca notou o som de um telefone tocando perto da oficina de Joey, em Trenton? Pois aí está ele... É por este telefone público no qual você acessa as missões de Marty Chonks, funcionário da fábrica de comida de cachorro Bitch'n'Dog Food.

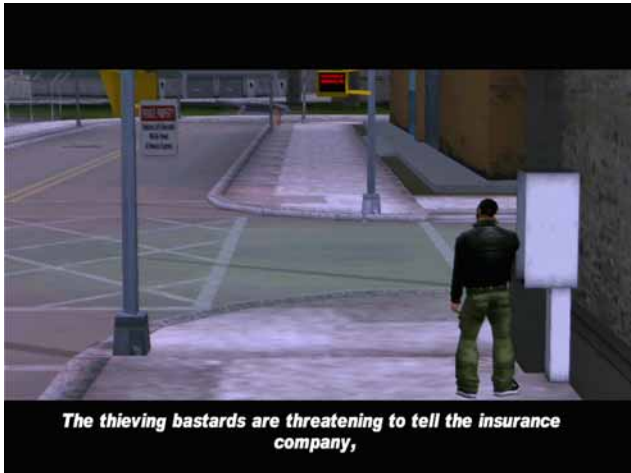
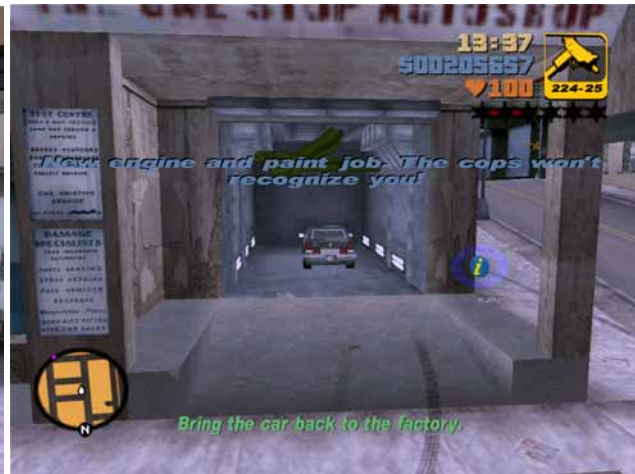
Marty é um cara que odeia a sua própria vida, que literalmente é uma merda... E irá fazer de tudo para acabar com os caras que cruzam o seu caminho nas missões a seguir...

O telefone público está ao lado da oficina de Joey Leone, em Trenton e tocará somente entre 9:00 e 18:00 (horário de Liberty), durante o expediente de Marty..,

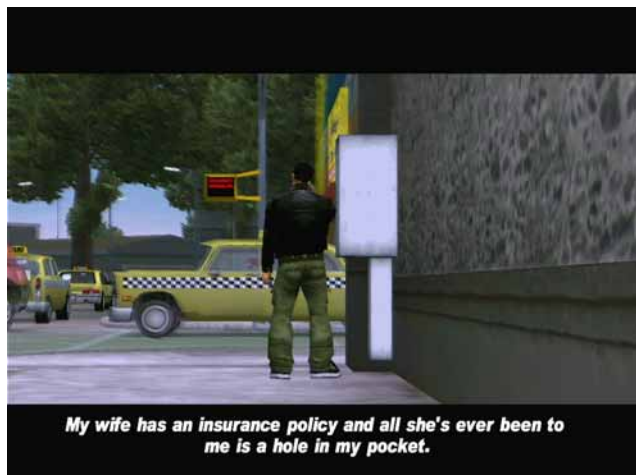
the CROOK

Além de odiar a sua vida, Marty Chonks também odeia o seu gerente bancário, que marcou uma visita com ele. Marty diz a Claude pegar seu próprio carro e trazer o gerente até a fábrica. Lá, diz que tem uma surpresinha para ele. Entre na fábrica ao lado a pé e vá para os fundos do pátio. Lá está o carro de Marty, um Perennial. Entre no carro e dirija com cuidado até o banco, em Chinatown.

Pegue o sujeito e vá para a fábrica. Se não conseguir entrar, buzine ou saia do carro para que o portão abra. Depois, estacione na marca no pátio. O gerente entrará no galpão, onde é assassinado por Marty. Mas ainda tem um problema: o carro de Marty está com as digitais do cara. A solução: levar o veículo até a máquina destruidora em Harwood. Dirija o Perennial para lá em segurança. Estacione na marca, saia do carro e deixe a máquina fazer o serviço. Missão Cumprida!

Recompensa: $ 1000

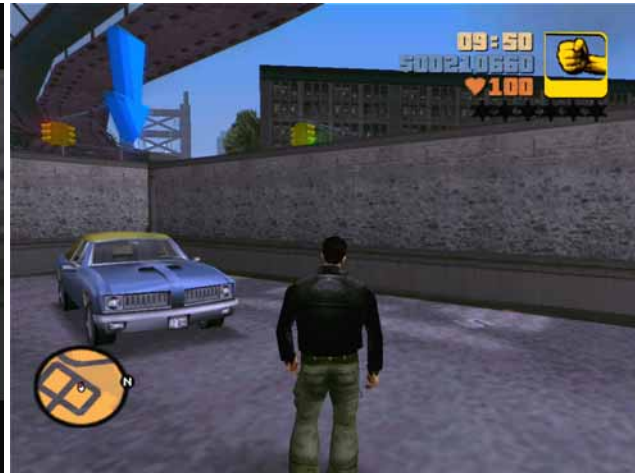
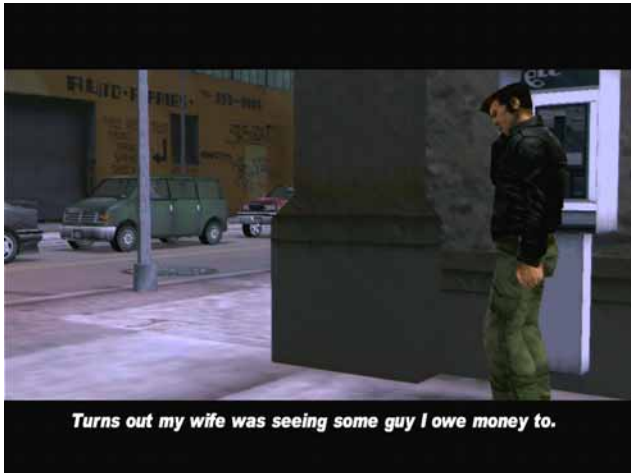
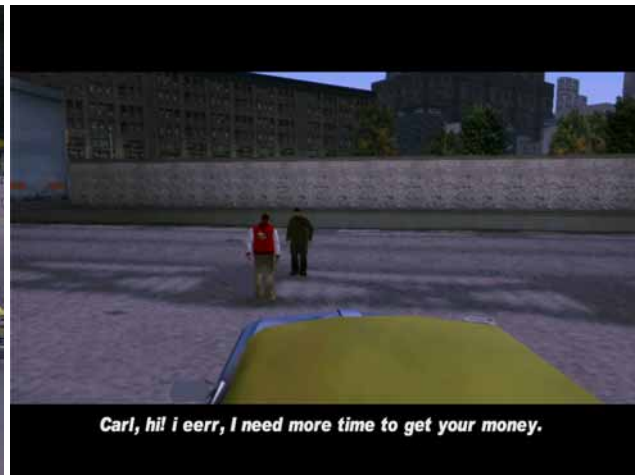
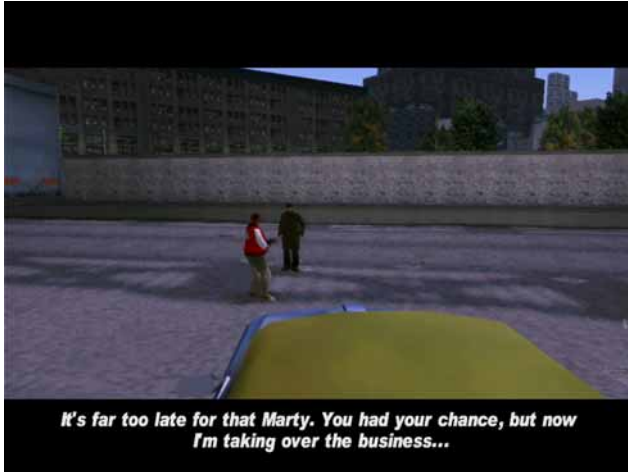
the thieves

Marty está sob chantagem de uma dupla de ladrões, que querem arrancar dinheiro dele. Então, ele diz a Claude para pegar o carro nos fundos da fábrica e trazer os ladrões até ele. No mesmo esquema da missão anterior haverá um carro no fundo do pátio, só que desta vez um Sentinel.

Dirija com cuidado até o local dos ladrões, em Red Light District. Traga-os para a fábrica. Buzine para que a porta abra. Assim que entrar, estacione na marca. Quando os sujeitos entrarem no galpão, eles verão de fato o “ponto de vista” de Marty. Desta vez, pegue o Sentinel e vá para a Pay'n'Spray para apagar as provas do crime. Depois disso, volte com o carro para a fábrica sem bater, estacione-o na marca e saia do veículo.

Recompensa: $ 3000

the wife

Marty descobriu que sua mulher tem uma apólice de seguro de vida e por isso quer se livrar dela para botar a mão na grana do seguro. Ele diz para Claude pegar o carro no lugar de sempre e trazê-la para a fábrica. Para isso, entre no Esperanto estacionado no pátio na fábrica e pegue a mulher no Classic Nails em Red Light District.

Dirija com cuidado até a fábrica e estacione. Depois de a mulher entrar e ser assassinada pegue o veículo e jogue-o no mar. Um bom local para se livrar dele é atrás da mansão de Salvatore Leone, no penhasco que dá para o mar. Deixe o carro no declive, bem na ponta e saia. Ele andará até cair.

Recompensa: $ 2000

her lover

Marty descobriu que o amante de sua esposa é um cara para quem ele deve muita grana. Ele está em problemas, pois o cara quer ver a cor do dinheiro. Então Marty fala para Claude trazê-lo até a fábrica. Pegue o Stallion e dirija até o lugar em que o sujeito está, em Chinatown.

Traga-o até a fábrica e estacione na marca. Marty o recebe pessoalmente no pátio da fábrica. Claude assiste toda a conversa de dentro do carro...

Marty pede um prazo a mais para ele pagar o que deve. O sujeito não quer saber de mais nada, então ele saca uma calibre 12 e mete um tiro em Marty, que cai morto no chão.

Recompensa: $ 4000

El Burro –

TURISMO

No telefone público El Burro, um gangster de Liberty City chama Claude para participar de uma corrida de carros entre gatunos e diz para ele arranjar um veículo rápido. Antes de tudo, procure um. Como está no Portland, não vai achar carros bons.

Porém existe o elegante Mafia Sentinel, que é o melhor carro que anda nas ruas do Portland. Ele pode ser encontrado circulando por Saint Mark's. Vá para o grid de largada e comece a correr. Siga somente os pontos rosa no mapa e atravesse os checkpoints (de cor azul). A primeira parte da competição é na zona portuária, depois ela continua em Chinatown. Você cruzará o bairro chinês até o Hospital de Portland View. De lá, atravesse o distrito de Saint Mark's. Aproveite que as ruas do bairro italiano são extensas e retas e acelere ao máximo. Só tome cuidado com os outros carros na via e os pedestres, que podem atrapalhar. Depois disso, você passará pelo Harwood, nos arredores da sede da Head Radio. Faça as curvas lá usando o freio de mão. O percurso passa a seguir pelo Red Light District, contornando novamente o Saint Mark's. Ela termina no mesmo local onde começou, perto do Old School Hall. Vencer a corrida é fácil, porque mesmo seus oponentes dirigindo esportivos Cheetah, são muito ruins ao volante. A dica: conserve o máximo possível o carro e lembre-se: acelerar não é tudo, use estratégia nas curvas.

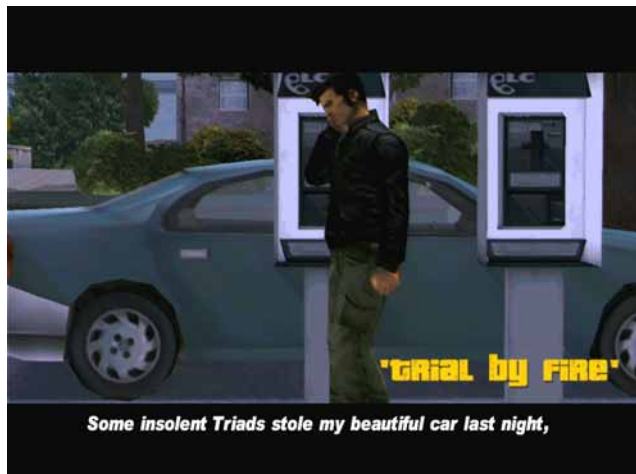
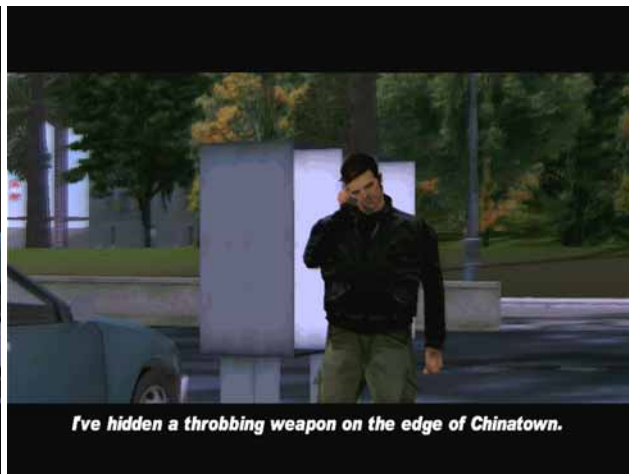
Recompensa: $ 10 000

i scream, you scream

El Burro conta a Claude sobre um negócio exótico que ele está montando. O problema é que uma gangue rival está disposta a prejudicar seu novo empreendimento se ele não pagar uma taxa em dinheiro. Então ele diz para Claude instalar uma bomba escondida em um carro de sorvete e acabar com eles.

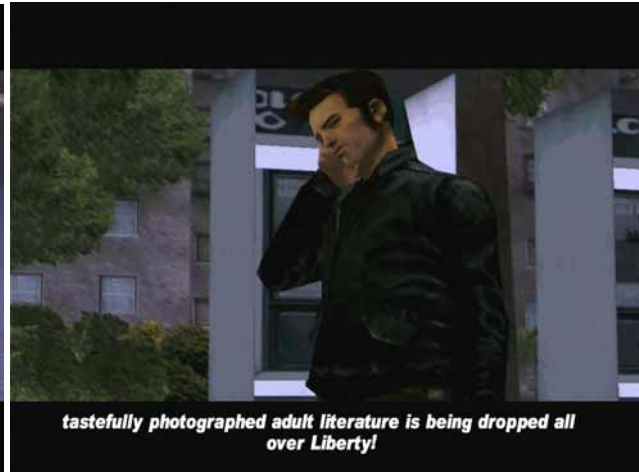
Para começar a missão, pegue a mala com a bomba que está em Harwood, a algumas quadras do telefone público. Logo após isso localize e roube a van de soverte, o Mr. Whoopee, indicada pelo ponto roxo no radar. Ela está circulando por Saint Mark's.

Assim que roubá-la, dirija até o ponto indicado, que fica no porto da cidade em Atlantic Quays. Estoure os cones para entrar ou suba pela rampa para pular o muro. Estacione na marca e saia do carro. Se distancie, mas sem perder o contato visual com a van. Quando os caras chegarem bem perto da van, acione os explosivos. Missão cumprida. Se quiser, pegue as armas e o dinheiro dos sujeitos...

Recompensa: $ 6000

TRAIL BY FIRE

El Burro está muito, mas muito furioso com a Trindade, que roubou seu carro na noite anterior e o queimou, com uma mercadoria muito preciosa no porta-malas. Para se vingar ele escondeu um lança-chamas em um beco de Chinatown e quer que Claude dê uma lição nos vândalos. Vá para lá a procura da arma que está indicada em verde no mapa. É uma Flamethowner. Ela tem munição infinita. Então, vá fundo...

Agora a sua missão é torrar 25 caras das Triads em 2:30 minutos. É só mirar no sujeito e atirar para transformá-lo em churrasco. Quando queimar um cara, afaste-se dele ou pode se ferir e perder muitas vidas. Eles se vestem de azul e usam tacos de baseball e pistolas. Tome cuidado: mate os carinhas armados primeiro, pois eles podem atirar em você. Seja rápido para que o tempo não se esgote...

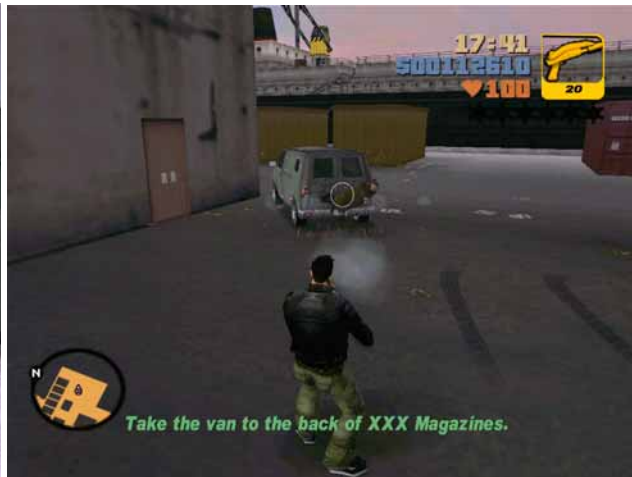
Recompensa: $ 10 000

Big'n'veiny

El Burro teve sua publicação de materiais pornográficos roubada por um sujeito, mas a sua sorte é que o cara deixou a porta traseira do carro aberta e as publicações fizeram uma "trilha" pela cidade. Sua missão é pegar o carro Rumpo, recuperar todos os exemplares e quando encontrar o ladrão, matá-lo. Depois, levar a van para a boate XXXMags em Red Light District.

Esta é uma missão mais difícil que as outras pois na van você terá 25 segundos para pegar a primeira revista e cada exemplar que você pega lhe garante 1 segundo a mais. O problema é que van é lenta, instável e pode capotar, fazendo a missão falhar. Outro problema são os carros da rua que podem atrapalhar o caminho.

A primeira dica é não fazer zigue-zague com a van, pois ela vira com facilidade. Também não acelere sempre, e nas curvas, use o freio de mão. Também não bata com violência nos carros do tráfego pois destroem o seu utilitário e fazem com que você perca o controle.

A caça pelas revistas passa por Harwood, nos arredores do posto de gasolina da AM indo a seguir para Saint Mark's, onde você vai subir a ladeira que dá para a mansão Leone, contornar o bairro italiano para em seguida descer pela rua do restaurante Marco's Bistro. Tome cuidado neste trecho, pois você irá pegar bastante velocidade na descida. Se bater com a van em outro veículo, irá capotar de primeira.

Assim que descer, terá que atravessar Chinatown . Observe a foto à direita. Neste trecho do percurso você passará em frente ao Old School Hall (local da festa da missão "The Fuzz Ball"). Assim que a trilha de revistas acabarem nesta rua, vire à direita imediatamente. Se você perder o rumo seu tempo pode acabar e falhar a missão. Assim que passar por este trecho, irá direto para Callahan Point e depois para Atlantic Quays.

Depois você entrará em Portland Harbor,o porto da cidade. Assim que atravessar a entrada, continue seguindo a trilha de exemplares até chegar atrás da garagem de importação/exportação. Lá verá a van do sujeito. Desça e mate o cara sem problemas, pois ele não está armado. Depois, volte ao seu Rumpo e leve-o até o XXXMags com todo o cuidado. Enfim, missão cumprida!

Recompensa: $ 20 000. Após terminar as missões de El Burro, o telefone público continuará tocando. Se atender, poderá participar da corrida "Turismo" quantas vezes quiser. Isso rende uma grana extra.

Toni Cipriani –

Taking out the Laundry

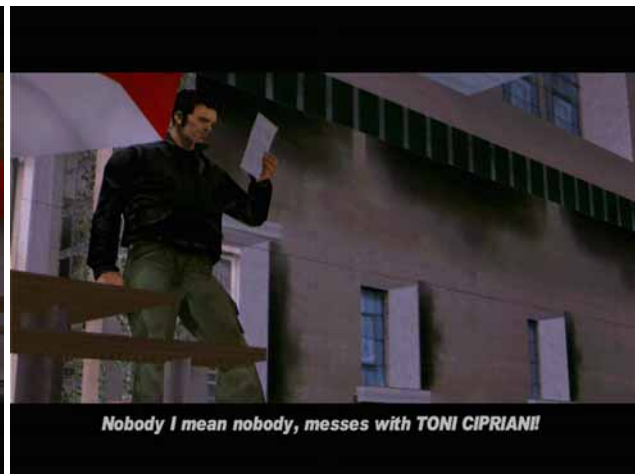
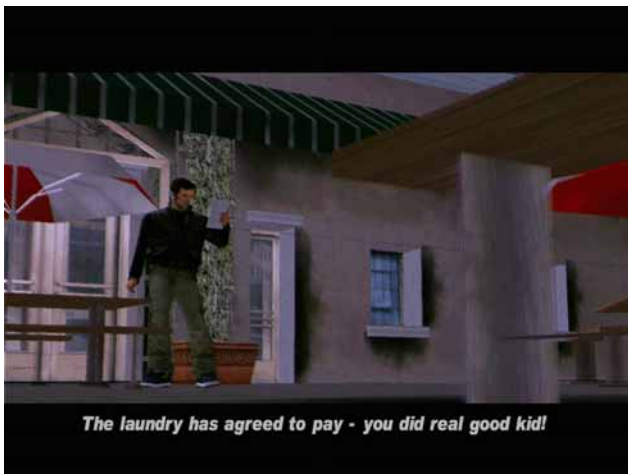
Ao chegar no restaurante, Toni conta que não gostou nada do último encontro com a lavanderia chinesa e quer se vingar. Então ele pede a Claude para que destrua os caminhões deles, para que as Triads aprendam uma lição.

Scarface

Leonardo U.S.

Seu primeiro passo é arranjar um carro (que não o seja seu, é claro. Uma sugestão é um Mafia Sentinel, que é rápido e estável) Depois siga a primaira van. É recomendável ter uma Uzi carregada porque é bem mais fácil destruir as vans dando tiros nelas de dentro do carro. Elas estão indicadas pelas setas azuis. Atire sem dó até ela pegar o fogo. Mantenha-se longe quando a van explodir. Não ligue se houver um chinês escroto atirando no seu carro. Repita o procedimento nas outras duas e missão cumprida.

Recompensa: $ 20 000

the Pick-up

Toni deixa um recado dizendo que a lavanderia decidiu pagar a proteção e quer que Claude vá lá e pegue o dinheiro, que está em um beco em Chinatown. Ele diz para tomar cuidado, pois as Triads poderão atacar de surpresa. Arranje um veículo qualquer e vá. Chegando lá, pegue a maleta. Acha que seria tudo assim tão fácil? É claro que isto é uma emboscada!

As Triads cercaram o local e querem matar Claude. Eles virão dos dois becos laterais e uma van bloqueará o beco da frente. Isto é bom. Não perca tempo matando os caras, corra em direção ao caminhão chinês. Um Triad virá te matar no caminho, então meta bala nele. Entre no caminhão e se movimente, não fique parado para não ser tirado à força do veículo. Atropele facilmente os Triads indicados com as setas azuis utilizando a Triad Fish Van. Depois disso, volte em segurança ao Cipriani's Ristorante para entregar o dinheiro.

Recompensa: $ 10 000

Salvatore's called a meeting

Claude encontra a carta, que diz que Salvatore Leone marcou um encontro. E a Família deve estar reunida. Toni diz para ir primeiramente na garagem de Joey e pegá-lo, junto com a limusine. Em seguida pegar Luigi em seu clube e por último Toni, que o aguardará no restaurante.

Vá até a oficina mecânica em Trenton e pegue a limusine. Joey entrará nela. Então, quando sair da garagem, dirija devagar e com todo o cuidado, pois a Stretch é um carro grande. Vá para o clube de Luigi, em Red Light District. Toque a buzina para que ele venha. Logo após isso vá a restaurante, buzine e Toni Cipriani entrará na limusine. Uma dica: estacione o carro virado para o norte, pois...

...o que ninguém espera acontece: um ataque-surpresa das Triads em Saint Mark's usando um batalhão de vans de peixe. Elas baterão violentamente na Stretch. Um virá por trás e outra virá pela frente. Não se preocupe tanto, pois a limo é resistente, porém ela não é indestrutível. Vá o mais rápido possível para a mansão. Na entrada perceberá que mais duas Triad Fish Vans os bloqueiam. Mire bem no meio das duas vans e acelere, atropelando o carinha e entrando na mansão. Há mais um detalhe: uma frota de caminhões está vindo direto de Chinatown... Então é bom você se apressar.

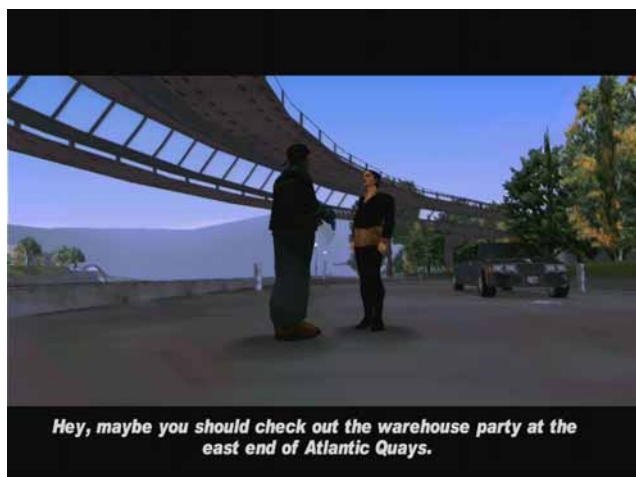
Siga o caminho de terra e estacione rapidamente na garagem da mansão.

No encontro, Salvatore (o "poderoso chefão" de Liberty City) cumprimenta os convidados. Toni apresenta Claude a Salvatore, que também o cumprimenta e começa a conversar com ele. Missão cumprida!

Recompensa: $ 15 000. As missões de Salvatore Leone estão abertas.

Salvatore Leone –

chaperone

Na segunda visita a Salvatore, Claude é apresentado a Maria, namorada de Leone, dizendo que ela é um problema. Maria e Salvatore chegam a discutir um pouco. Ela elogia o físico de Claude na frente de Salvatore, e depois pede que a leve até um amigo, um tal de Chico, para saber mais sobre uma festa. Leve-a até o sujeito, dirigindo a Stretch com cuidado. Chico está no extremo oeste do Portland, perto da estação de trem de Chinatown. Estacione na marca.

Maria sairá do carro e começará a conversar com o sujeito, que fala sobre uma festa quente em Atlantic Quays. Assim que ela entrar na limusine, vá para o local indicado no mapa. Após parar ela pede que a espere. Quando isso acontecer, trate de estacionar a limo de frente para a rua (como na foto da página seguinte), pois depois de um tempo que ela entrar na festa de arromba, a polícia fica sabendo dos narcóticos que estão circulando no galpão da festa e alguns camburões irão para lá. Quando a polícia chega, começa um tiroteio entre bandidos e policiais quando Maria sai correndo e entra na Stretch.

Sua missão agora é levá-la em segurança para a mansão de Salvatore. Claude estará com duas estrelas no nível de procurado e duas viaturas estarão no encalço. Os policiais dirigem violentamente e tentarão jogar a Stretch fora da pista a toda a hora. O bom é que a limo é resistente. Não perca o controle e vá firme até chegar na mansão. Não tente brigar com os policiais porque é arriscado: a Stretch não pode ser destruída.

Chegando na mansão Maria agradece a Claude pela atenção e o respeito. Pronto! Missão Cumprida!

Recompensa: $ 10 000. As missões de Toni Cipriani estão abertas novamente.

Toni Cipriani –

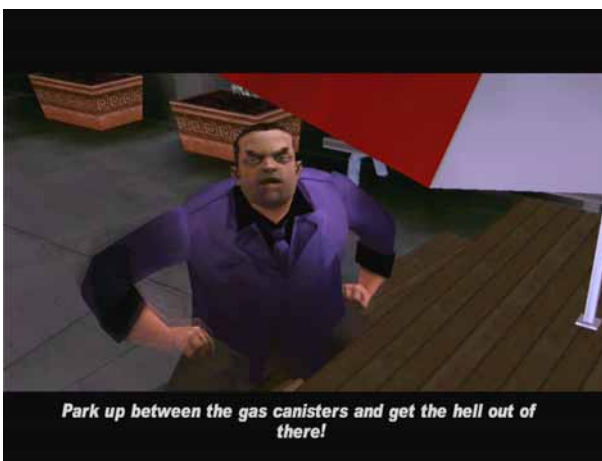
Triads and Tribulations

Na carta escrita por Toni Cipriani, ele diz que a guerra começou e os confrontos armados também... Ele conta que as Triads tem uma fábrica de peixe processado onde os negócios circulam no mercado de peixe em Chinatown. Também disse que a lavanderia de lá ainda não pagou todas as taxas de proteção para a Máfia. Toni suspeita que outros membros poderosos das Triads estão protegendo o comércio. E ele quer que Claude acabe com eles. Quando sair do restaurante, dois capangas te acompanharão, além de Claude contar com mais 20 balas na shotgun. Nesta missão deixe o seu Kuruma na garagem e arranje um carro de quatro portas (um Mafia Sentinel de preferência) e antes de ir para a guerra, compre a arma Uzi, que é ótima e rápida.

Quando chegar em Chinatown verá um confronto violento entre a Máfia e as Triads. A sua missão é matar os carinhas que estão marcados pelos pontos verdes no radar. Então procure pelo Triad indicado pela seta e mate-o primeiro. Fique dentro do carro, atropelando-os e atirando pela janela. Quando matar um número satisfatório deles, espere o tiroteio ficar mais calmo, desça e recolha armas e dinheiro se quiser. Volte ao carro e siga para o próximo ponto. Se o seu veículo estiver

muito danificado, dirija com cuidado para a Pay'n'Spray e se precisar de vidas vá ao Hospital. Desça do carro e vá de shotgun em cima do carinha indicado. O problema é que ele está em um calçadão e o carro não chega até lá. Saia do seu veículo e abra fogo contra os chineses até matar o sujeito da seta azul. Mate-o e volte rapidamente ao seu carro. Para perseguir o terceiro, que está na fábrica de peixe, você precisará de uma Triad Fish Van. Arranje uma, entre na fábrica e mate os Triads. Assim que acabar com eles, missão cumprida!

Recompensa: $ 30 000

BLOW FISH

Toni Cipriani decide acabar com as Triads de uma vez por todas, destruindo o seu mais precioso negócio, a fábrica de peixe processado, que na verdade é uma refinaria de cocaína. E quer fazer isso com estilo, utilizando um caminhão bomba preparado por 8-Ball, que deve ser estacionado entre dois reservatórios de gás inflamável. A fábrica só abrirá as portas para aquele caminhão. Mas Antonio avisa Claude para ter cuidado, pois com a bomba, o veículo fica frágil e se for muito danificado, tudo pode ir para os ares! Quando sair do restaurante, vá para o esconderijo de 8-Ball em Harwood, seguindo a marca no radar. Em um pátio aos fundos verá um Trashmaster indicado com a seta. Entre no caminhão de lixo e dirija com todo o cuidado possível, pois aparecerá uma barra de dano no topo da tela.

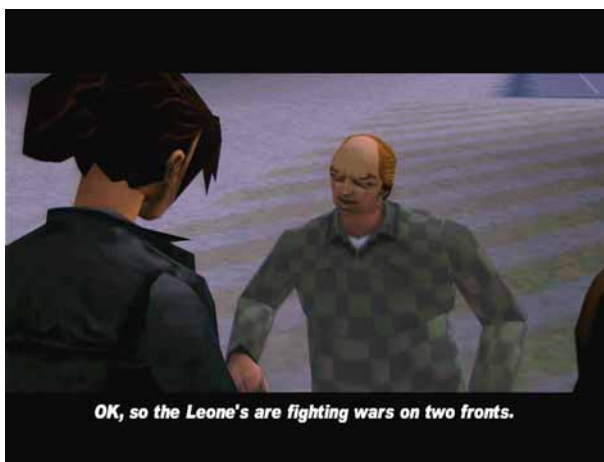
Vá para a fábrica das Triads, que fica em Trenton. Quando chegar, espere os portões se abrirem. Estacione na marca indicada nos fundos, ao lado dos dois tanques. Saia correndo em direção ao portão de entrada o mais rápido possível e assista ao show! Mesmo passando a missão, pegue uma Triad Fish Van e caia fora dali rapidamente, pois alguns Triads sobreviveram e não estão nada contentes com isso...

Recompensa: $ 30 000

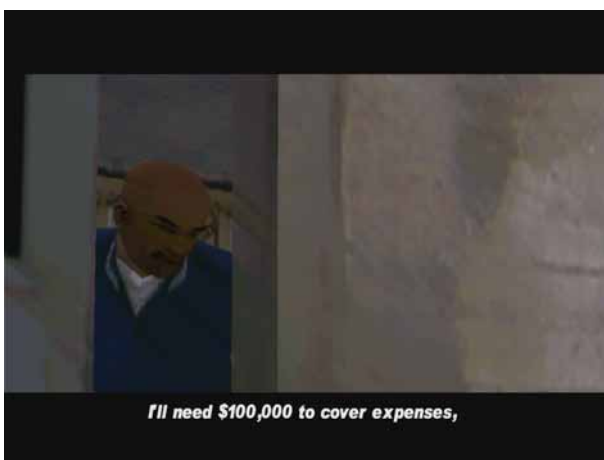
Salvatore Leone –

cutting the grass

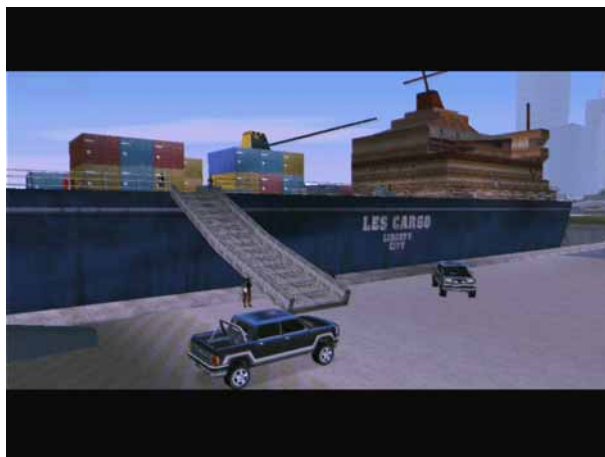
Salvatore descobriu que o Cartel Colombiano sabe de todas as manobras de Leone antes que ele as faça. Ele suspeita que haja um espião do Cartel infiltrado no clube de Luigi. O tal sujeito ganha muito dinheiro possivelmente espionando sua família e seus negócios. Logo após o expediente ele pega um táxi para ir para casa. Ele quer que Claude o siga e se ele for um traidor, Leone quer Claude o mate.

Para começar a missão é preferencial ter as vidas completas e um colete à prova de balas de preferência. Pegue o seu carro e vá ao Red Light District. Você verá um táxi parado na porta do clube. Fique a um quarteirão de distância do táxi (como na foto à esquerda) e espere Bob (o tal cara) sair do clube e entrar no carro. Siga-o à mesma distância, sem perder o contato visual. Não se aproxime tanto porque no topo da tela terá um "Spookometer", uma barra que mede a distância. Se ela encher, o cara te verá e a missão falha.

O sujeito irá até as docas, onde encontrará com Catalina (sim, é ela... a traidora que mandou Claude para a cadeia!). Ele falará as últimas. Logo após isso mate ele. Mas cuidado: ele tem uma shotgun. Use o seu carro para atropelá-lo sem problemas...

Recompensa: $ 15 000

Bomb da base: act I

Leone quer acabar com o Cartel Colombiano e nada melhor que destruir o navio deles no porto. Ele pede para que Claude faça isso como um favor pessoal para Salvatore, usando a ajuda de 8-Ball... Bom, pegue o carro e faça a uma visita a 8-Ball no seu esconderijo. Ele irá dizer que precisará de $ 100 000 para fazer as bombas...

Bomb da base: act II

Pague os $ 100 000 (se não tiver, faça missões como o “Patriot Playground” e ache os Hidden Packages). Depois disso, 8-Ball dará a Claude um Rifle Sniper com 30 cartuchos para acertar alvos à longa distância. Vá para o porto e estacione na marca.

8-Ball irá para a sua posição. Ele **SOMENTE** partirá para o ataque quando você **ATIRAR** no primeiro carinha. Por isso, não atire neles do chão, vá até as escadas, suba até o telhado do galpão e assuma a sua posição, marcada no radar.

Com o Sniper, mate primeiro os carinhas que estão perto das duas caminhonetes, para deixar o caminho de 8-Ball livre. Depois acabe com os que estão logo acima da rampa. Antes de 8-Ball subir a bordo atire nos barris, como mostra a foto de cima à direita. Faça tudo rapidamente. Todos eles devem estar mortos antes que 8-Ball atinja o convés principal. Se algum

colombiano matá-lo enquanto ele estiver implantando os explosivos, a missão falha. Seja rápido. Eles usam rifles de assalto. Assim que tudo estiver pronto, 8-Ball sai correndo e tudo começa a explodir. Ele colocou as bombas em lugares estratégicos para elas afundarem o navio. E depois de uma gigantesca explosão, o navio do Cartel Colombiano vai para o fundo da água!

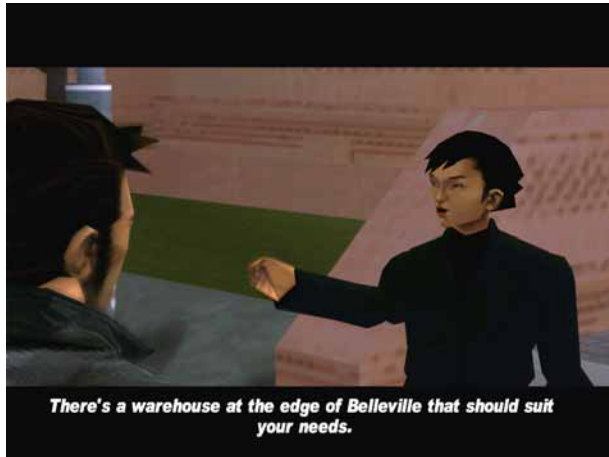
Recompensa: $ 150 000

Last Requests

Salvatore recebe Claude calorosamente, elogia-o pelo trabalho prestado e quer comemorar isso em grande estilo com ele. Porém, antes disso ele diz que tem um pequeno serviço: pegar um carro que está nos arredores do clube de Luigi e levá-lo à compactadora de veículos antes que os policiais encontrem as provas de um assassinato. Vá ao local indicado no radar, aonde está o tal carro. Quando chegar em Red Light District, fique atento à mensagem que você receberá no seu pager: é de Maria, dizendo que o carro é uma emboscada para matar Claude!

PARE IMEDIATAMENTE e vá ao encontro dela, que está em um cais ao sul de Callahan Bridge. Quando chegar lá encontrará Maria desesperada, dizendo que Salvatore quer matar Claude em troca de dinheiro pago pelo Cartel Colombiano. Ela sabia de tudo e que não podia deixar isso acontecer. Ela está fugindo dele, porque não quer ver mais a violência da máfia italiana.

Maria apresenta Asuka, líder da organização japonesa situada em Stauton e que também quer ajudar Claude. Leve-as no barco Reefer até o cais indicado no radar. Quando chegar ao condomínio de Asuka, ela te dirá aonde fica seu novo esconderijo e o convida para novas missões.

Recompensa: $ 20 000. Stauton Island está aberta... Quando entrar no primeiro carro ouvirá a notícia de que os engenheiros e operários consertaram a ponte que explodiu no início do jogo.

Stauton island

Asuka Kansen –

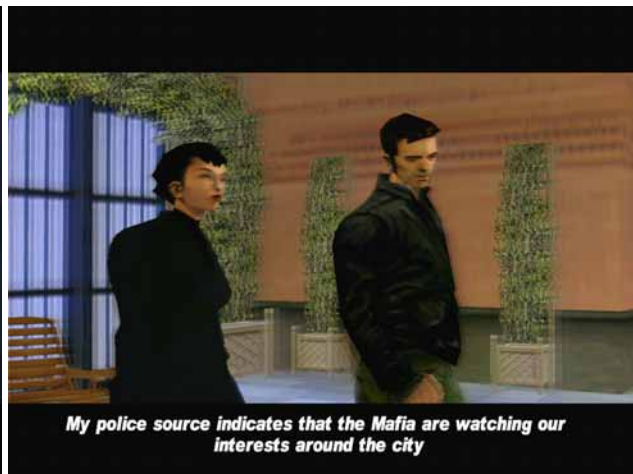
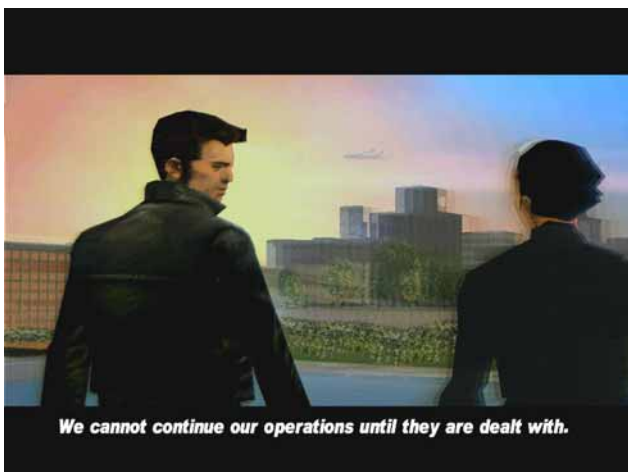
sayonara salvatore

No condomínio, Maria acena para Claude. Porém, para que ele trabalhe para a Yakuza, terá que provar que rompeu definitivamente com a Máfia. E terá que provar isso matando Salvatore Leone, que neste momento está no clube de Luigi, no Red Light District, e sairá em torno de três horas (no jogo). Pegue um carro rápido (como o Yakuza Stinger) e vá imediatamente para o Red Light District, no Portland.

Quando chegar lá, não se aproxime do clube de Luigi. Espere a hora certa. Fique um pouco mais abaixo, bloqueando o cruzamento na esquina onde está a Pay'n'Spray.Coloque o carro que você está dirigindo no meio da rua para fazer um congestionamento.

Quando der a hora indicada no game você verá os mafiosos saindo do clube. Aí virão três veículos Mafia Sentinel. Não deixe com que nenhum dos carros chegue inteiro na porta da boate. Assim que cuidar dos veículos, uns capangas irão atirar no seu carro. Tome cuidado: um deles tem uma calibre 12. Atropele-os rapidamente e espere por Salvatore. Assim que ele sair e todos estiverem mortos, ele será uma presa fácil. Atire sem dó no velho até ele cair.

Recompensa: $ 25 000. As missões de King Courtney estão disponíveis.

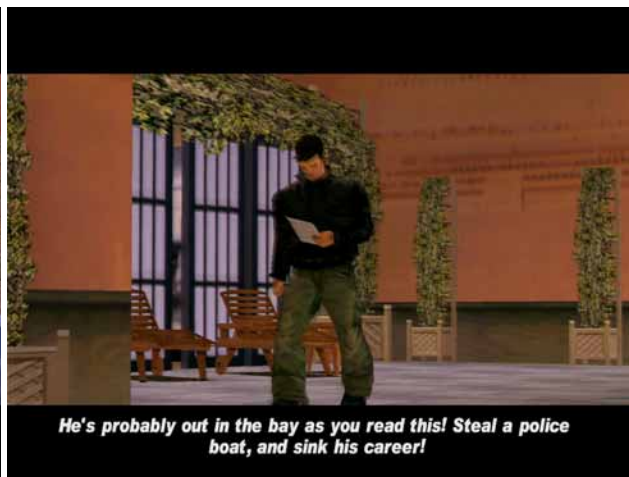
under surveillance

Asuka elogia a performance de Claude como assassino e lhe apresenta seu irmão, Kenji, que o convida para fazer uns trabalhos em seu cassino mais tarde. Asuka diz que depois da morte de Salvatore os membros da Máfia andam espiando os interesses da Yakuza e isso pode ser perigoso para eles. Então ela pede para que Claude mate todos eles. Assim que sair do prédio, terá 6:30 minutos para acabar com a raça de todos eles.

Entre no seu carro e siga até o primeiro alvo, que está dentro do parque. Entre lá, mas não se aproxime rapidamente dos caras. Observe bem a foto à esquerda. Eles estão na ilhota no meio do lago (como pode ser visto pelas pequenas setas azuis ao fundo). Lembre-se que eles usam rifles AK-74. Por isso pare com o carro um pouco mais afastado e mate-os com o rifle Sniper (se tiver poucos cartuchos no Sniper, não o use, pois eles serão essenciais para completar esta missão no final). De lá, siga para o segundo alvo que está dentro de uma van estacionada em uma calçada.

Pare a alguns metros e se aproxime com uma calibre 12 ou com uma Flamethowner. Exploda o carro exploda de uma vez. Então, vá para os próximos alvos, que estão em frente ao Kenji's Casino no distrito de Torrington.

Quando chegar, olhe para cima: eles estão nos terraços do prédio em frente ao cassino. Fique em frente do mesmo e usando o rifle Sniper, vá derrubando um por um. Haverá alguns que estarão fora do alcance de sua mira. Para acabar com eles, suba as escadarias até o heliporto, na cobertura do cassino. Assim que derrubar o último mafioso, missão cumprida...

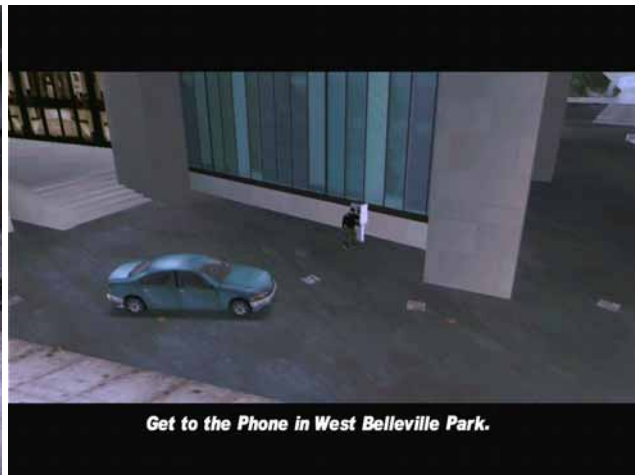
Recompensa: $ 15 000. As missões de Kenji estão disponíveis agora.

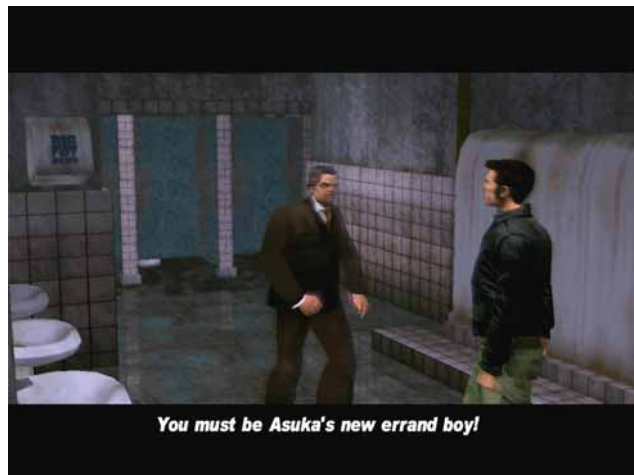
Paparazzi Purge

Azuka e Maria foram passar um feriado fora. Mas um fotógrafo paparazzi está atrás delas. Então, ela pede para que Claude pegue o barco da polícia e acabe com a raça do sujeito, metendo tiros na lancha dele.

Assim que sair, vá para o cais ao lado do condomínio descendo as escadas e entre no Predator (barco da polícia) que está atracado ali. De lá, acelere em direção ao barco do fotógrafo. Ele irá fugir, dando uma volta ao redor de toda a ilha do Portland até chegar no cais de Newport. Não deixe ele sair da lancha e fugir a pé, pois você provavelmente irá perdê-lo e falhar a missão. Então, apertando **LCTRL**, atire no barco dele até que a barra Damage, no topo da sua tela, encha por completo. Quando isso acontecer, a lancha do cara explodirá e a missão termina.

Recompensa: $ 10 000

Payday for Ray

Asuka diz a Claude que ele deve encontrar um policial chamado Ray, para fazer o pagamento de um serviço que ele fez para a Yakuza. Ela diz para Claude ir o mais rápido o possível para o telefone público em Torrington para receber mais instruções. E tem de ser o mais rápido possível mesmo, pois você tem 3:30 minutos para fazer a missão, o que significa que o tempo está literalmente contado! Entre no seu carro e rapidamente vá até o Torrington.

Atenda ao telefone que está tocando. Ray fará um jogo com Claude, dizendo para ele ir até o telefone ao oeste de Belleville Park. Não perca tempo, entre novamente no seu carro e vá para lá. Corte caminho cruzando a “Times Square” em Bedford Point até a avenida “beira-mar”. Corra o máximo que puder por esta avenida até chegar ao telefone público.

Assim que atender, Ray dirá para ir até outro telefone público em Liberty Campus. Entre em seu veículo, dê meia-volta e vá até a universidade. Cruze o campus para chegar até o telefone. Lá, Ray diz para Claude ir até um telefone ao sul do Belleville Park.

Seu tempo é curto agora, então "voe" até lá. Assim que atender, ele irá pedir que o encontre dentro de um banheiro abandonado. Cruze o Belleville Park até chegar lá. Desça as escadas e entre no banheiro. Lá, Claude finalmente encontra Ray Machowski, um policial meio maluco que vive lá dentro. Entre outras coisas ele diz que precisa de uns serviços...

Recompensa: $ 11 000. As missões de Ray Manchowski estão abertas.

Two-Faced Tanner

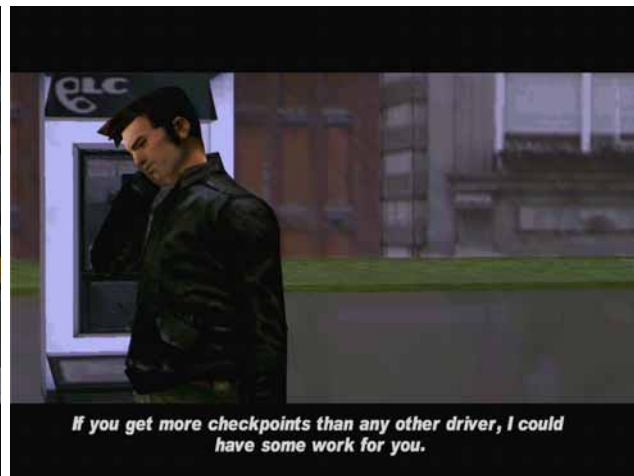
Na carta deixada por Asuka, ela diz que um aliado infiltrado na polícia contou a ela que Tanner, um de seus motoristas é na verdade um tira disfarçado. E isto não é nada bom, portanto Asuka quer que Claude acabe com ele. Arranje um carro alheio que seja duro na queda e rápido (o Sentinel é um exemplo) e vá ao encontro do cara, que está no cassino de Kenji, em Torrington.

Quando chegar lá verá um carro Esperanto parado em frente ao cassino... O tal policial disfarçado irá descer as escadas e entrar no veículo. Assim que isso acontecer aparecerá na tela uma barra Damage.

A meta agora é danificar o carro até que ela encha e o Esperanto vá para os ares... Mas tem um problema: ao tocar no carro do sujeito você ficará com quatro estrelas! Isso dificulta tudo, pois uma frota de viaturas estará no seu caminho, batendo no seu carro o tempo todo. Mas em compensação se você der uma rajada de tiros com a submetralhadora Uz-i no carro dele a barra enche bem rápido... Exploda o carro do sujeito. Se ele tentar fugir a pé, atropele-o.

Recompensa: $ 20 000

King Courtney –

bling-bling scramble

No telefone, King Courtney se identifica e diz que dará serviços para aquele que vencer uma competição por Stauton. O lance é o seguinte: arrume um carro rápido (como o Banshee, Cheetah, Stinger, etc.) e estacione na área gramada em frente ao estádio.

O objetivo da prova é coletar o máximo possível de checkpoints. Os outros competidores se posicionarão. Eles dirigem um Bobcat, um Cheetah e um Patriot. Assim que for dada a largada, corra para o ponto rosa que aparecer no radar. Drible os outros carros e vá coletando todos os checkpoints. Tome cuidado com os outros competidores, principalmente com o do Patriot: ele talvez vá tentar destruir o seu carro ou jogá-lo para escanteio, portanto fique esperto... Assim que você pegar a maior parte dos checkpoints (de 8 para cima) a prova termina.

Recompensa: $ 1000 por cada checkpoint pego.

UZI RIDER

Para que Claude trabalhe de verdade para a Yardie jamaicana, terá de passar por uma prova. Dois capangas virão em um carro e o objetivo é fazer um massacre contra a gangue Los Diablos em seu próprio território. Quando King desligar, virá um Perennial com dois caras dentro. Eles querem que você os leve para Hepburn Heights e comece a matar os gangsters inimigos. Mas tem um detalhe: você deve executar a matança somente de **DENTRO** do carro.

Com isso, vá para o Portland e comece a caçar os Diablos em seu próprio terreno. Você conseguirá reconhecê-los pelos bastões de baseball. Sem sair do carro, mire para o lado e acabe com a raça de dez deles. Um deles poderá aparecer dentro de um Diablo Stallion. Meta bala no carro até ele pegar fogo. Assim que dez Diablos forem mortos, volte para Stauton Island e estacione o Perennial na marca. Se você tiver problemas com a polícia, passe antes na Pay'n'Spray de Red Light District para pintar a perua antes de seguir em frente...

Recompensa: $ 10 000. Agora os Diablos também te odeiam...

gangcar round-up

Leonardo U.S.

King precisa de três carros de gangue para executar um plano. Para isso Claude precisa pegar um Yakuza Stinger, um Diablo Stallion e um Mafia Sentinel e levá-los a uma garagem escondida em um beco de Newport. Depois que desligar, vá até o condomínio de Asuka pegar primeiro o Yakuza Stinger, que está mais perto.

Leve-o com cuidado, sem nenhum dano, para a garagem. Agora, cruze Callahan Bridge e vá para o Portland em busca dos outros dois carros. Seu próximo alvo agora é o Mafia Sentinel... Mas há um pequeno problema: todos os criminosos do Portland te odeiam! Por isso você deve evitar os distritos de Chinatown e principalmente Saint Mark's. Assim que cruzar a ponte e entrar na ilha, siga pela avenida que contorna a parte oeste do Portland (a mesma onde ficava o seu antigo esconderijo em Red Light District) até o Harwood. Se você não encontrar nenhum Diablo Stallion no caminho continue seu trajeto rumo à mansão dos Leone. É neste momento que você tem de ser mais cauteloso. É praticamente suicídio andar pelas ruas de Saint Mark's depois de você ter matado o chefão da máfia... Os capangas usam escopetas calibre 12 e podem explodir seu carro instantaneamente. Para evitar que isso aconteça passe em frente do posto AM em Harwood e suba a ladeira do bairro italiano até chegar na mansão de Salvatore.

Em frente do casarão existem sempre dois carros Mafia Sentinel parados. Quando chegar, pegue um deles e não volte pela rua. Desça com cuidado a encosta pela extensa área gramada e dê a volta pelo depósito de ferro-velho do Harwood até chegar na pista.

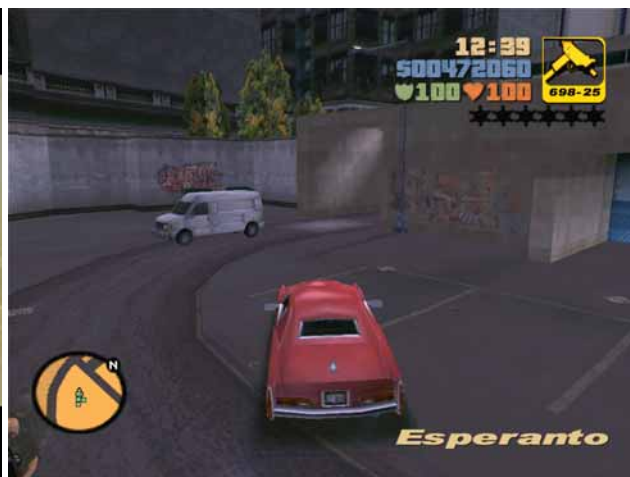
Volte sem bater o sedan e coloque-o na garagem em Newport. Em seguida cruze novamente a ponte até Hepburn Heights em busca do Diablo Stallion (se você ainda não o conseguiu pegar).

Se os membros da gangue Diablos tentarem te encher o saco, não tem problema: eles não usam armas de fogo e portanto vão correr feito um bando de idiotas atrás do seu carro. Volte para Stauton Island e estacione o veículo na garagem. Assim que a porta se fechar, missão cumprida.

Recompensa: $ 10 000

Kingdom Come

Courtney diz para Claude pegar um carro velho em um estacionamento em Bedford Point e não dá mais detalhes. Você tem 1:30 minuto para chegar lá e entrar dentro do carro. Atravesse “voando” Stauton para chegar ao tal estacionamento. Você tem acesso a ele por meio de becos. Entre imediatamente no Esperanto.

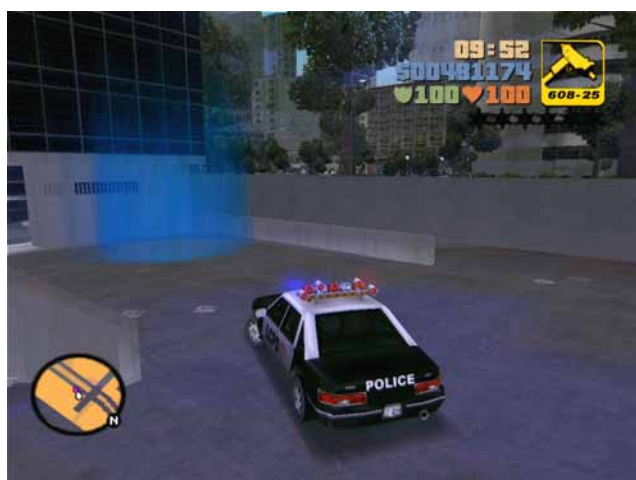
Assim que entra, Claude vê uma carta de Catalina, sua ex-namorada traidora, mandando ele morrer... O que quer dizer: Claude caiu em uma cilada! Vans entram no pátio bloqueando as saídas e uns carinhas escrotos começam a correr em direção ao carro de Claude... O problema: eles são homens-bomba! O primeiro deles se aproxima do veículo onde Claude está e se auto-explode!

Não saia do carro. Dirija para um beco que fica fora do pátio, longe das vans (dirija para a saída que está sendo mostrada na foto à direita). Pare no beco que dá para a rua mas não vá embora. Concentre seu poder de fogo nas vans. Atire primeiro na que está mais próxima de você, mas de um lugar seguro, como na foto abaixo.

Elas são quatro ao todo, e é de lá que vêm os homens-bomba! Com um rifle de assalto ou a Uz-i, atire nos suicidas antes que eles cheguem perto de você. A polícia pode se intervir no meio do tiroteio, mas é difícil isto acontecer desde que você não saia do estacionamento (ou da “arena” como preferir chamar). Faça com que eles explodam longe. Uma maneira rápida e simples é entrar dentro de um veículo e mirando para o lado atirar nos carros. É o meio mais rápido de passar a missão. Outra dica: atire nos caras logo que eles saem dos carros, assim eles vão para os ares mais rapidamente. Assim que todas forem, a missão finalmente termina.

Recompensa: $ 10 000. As Yardies são suas mais novas inimigas.

Kenji Kansen –

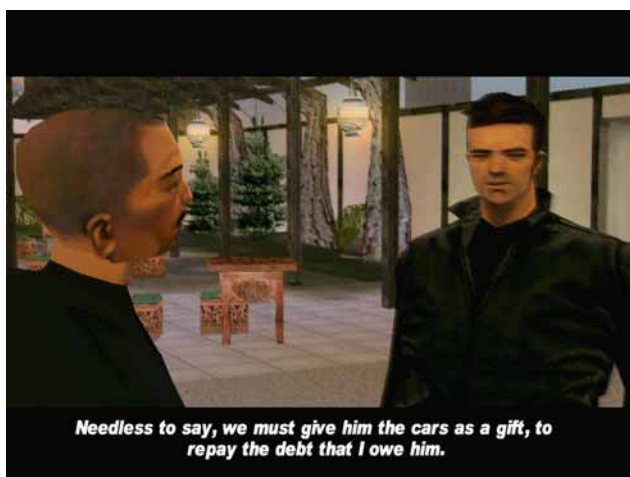
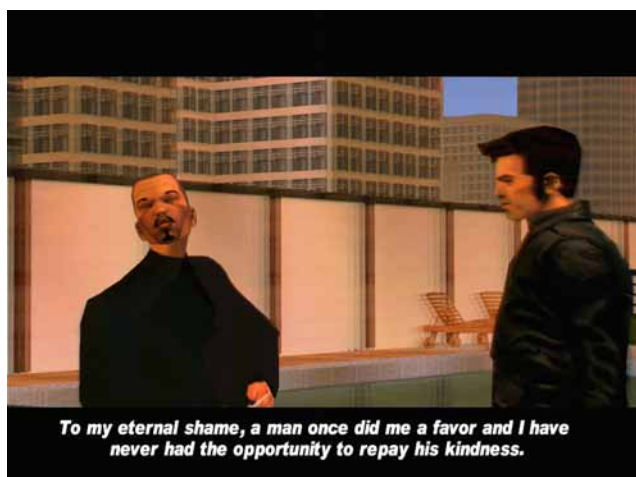
No encontro Kenji diz que agora eles podem confiar em um gaijin (estrangeiro) e por isso dão um serviço perigoso para Claude. Um dos membros da família da Yakuza foi preso e está na delegacia de Stauton aguardando transferência. Ele pede para que Claude o liberte e o traga em segurança até o Hyaku Dojo, um restaurante japonês que fica em Bedford Point.

Para isso roube um carro da polícia e siga cuidadosamente para a oficina de 8-Ball, que fica atrás do estacionamento de Newport. Coloque a viatura dentro da garagem para que a bomba seja instalada. Isso lhe custará $ 1000. Depois disso, traga-a para o distrito policial. Assim que entrar no pátio, espere o portão se abrir para você. Assim que se infiltrar, estacione o carro na marca e aperte **LCTRL** para armar a bomba.

Feito isso, saia do carro **IMEDIATAMENTE** e corra para o outro lado do pátio. Em alguns segundos, o carro-bomba explode fazendo um buraco na parede da carceragem e permitindo que o japa saia da cadeia. Você está agora com três estrelas no nível de procurado. Agora sua missão é protegê-lo e levá-lo em segurança para o restaurante japonês.

Entre no caminhão Enforcer estacionado ali e saia pelo mesmo portão que entrou. Siga rapidamente para as proximidades da Pay'n'Spray, indicada no radar. Drible com cuidado as viaturas policiais, pois se elas baterem com força, podem fazer seu caminhão capotar. Lembre-se de que veículos policiais não são aceitos na Pay'n'Spray. Assim que entrar no beco atrás do estacionamento, terá de trocar de carro para a fuga.

Então saia do Enforcer e roube uma van Blista que está estacionada em uma garagem ali no mesmo pátio da Pay'n'Spray (observe bem a foto à esquerda). Passe na Pay'n'Spray para despistar a polícia e de lá siga cuidadosamente para o Hyaku Dojo.

Recompensa: $ 30 000

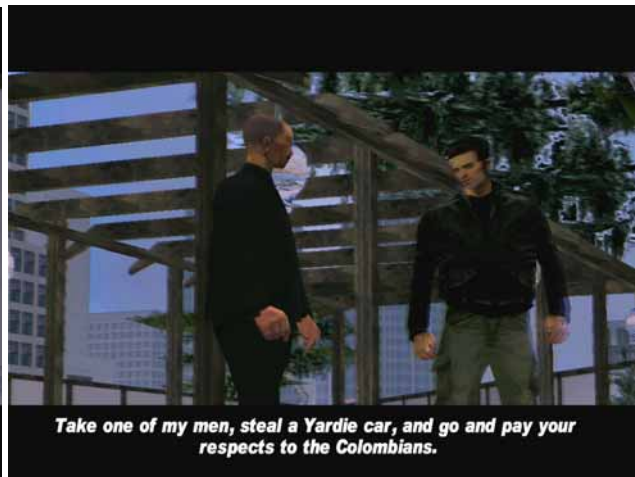
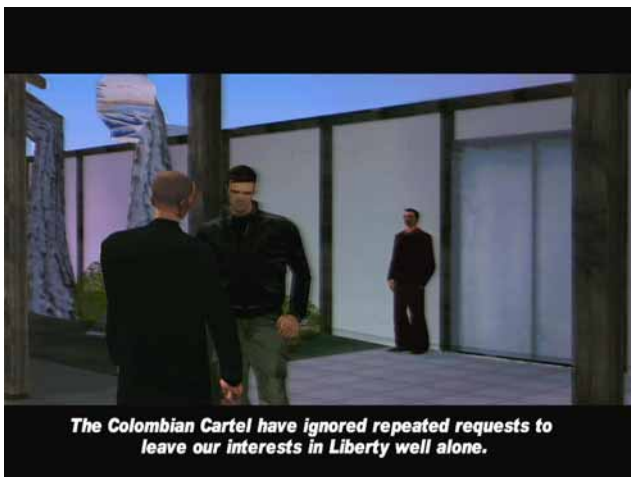
grand theft auto

No solarium do cassino, Claude é recebido por Kenji, que afirma estar devendo um favor a um amigo que o ajudou há muito tempo. E o negócio desse amigo são carros. E Kenji quer dar de presente a ele três modelos que faltam em sua coleção para pagar o favor prestado. E manda Claude roubar os três carros da lista e deixá-los em uma garagem atrás do estacionamento de Newport. Você terá 6:00 minutos para fazer o serviço. Então seja rápido. Pegue primeiramente o Stinger, que está situado a oeste do Kenji's Casino, no estacionamento cercado por prédios (o mesmo do massacre da missão "Kingdom Come". Quando sair, tome cuidado pois o corredor é estreito e você pode bater o carro.

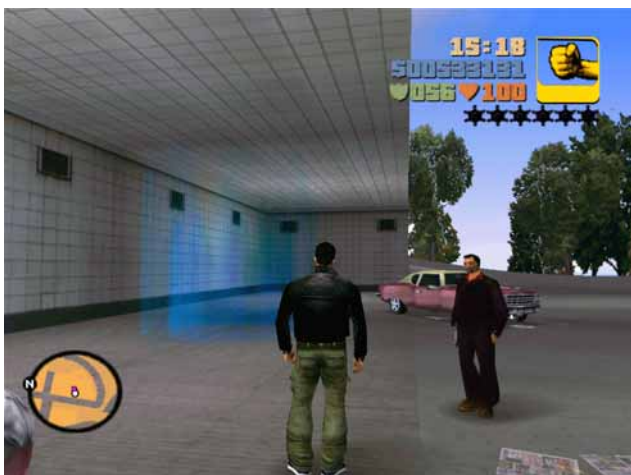
Leve o veículo com todo o cuidado para a garagem secreta. Uma dica para dirigir bem é acelerar ao máximo em retas e tirar a mão do acelerador em curvas. Porém, há uma regra: assim que chegar na garagem, tem de colocar o veículo bem no fundo para ser aceito. Quando fizer isto, saia dele e se afaste. Somente quando a porta se fechar você poderá partir para outro carro. Para facilitar seu trabalho de locomoção, roube a minivan Blista que está parada em uma garagem ali perto e siga em frente.

Agora é a vez do Cheetah que está no estacionamento do Hospital de Rockford. Pegue o Blista e vá direto para a autovia que dá em Fort Stauton (território do Cartel Colombiano). Não se incomode com os tiros que forem disparados... Siga em direção a Rockford. Depois que deixar o Cheetah parta para o terceiro e último esportivo, um Infernus. Roube-o e leve-o em segurança. Se caso danificou qualquer veículo em uma batida, vá até a Pay'n'Spray ao lado da garagem. A missão somente estará concluída assim que a porta da garagem se fechar com o último carro dentro. Fique esperto...

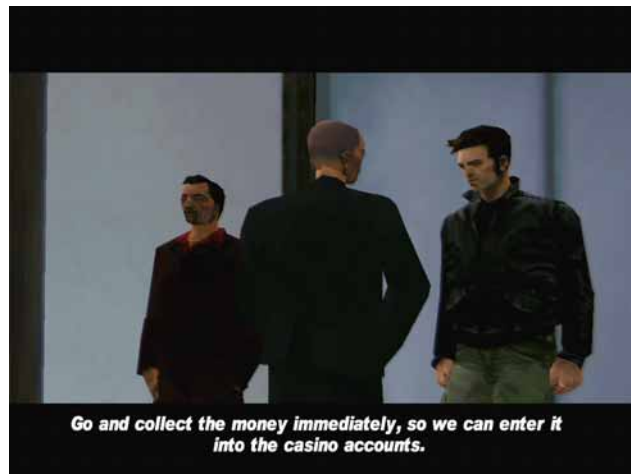
Aqui está a do Blista da garagem. Pode não parecer, mas esta van pode te economizar um bom tempo que você gastaria à procura de um carro no tráfego.

Recompensa: $ 25 000

deal steal

Kenji diz que o Cartel Colombiano está prejudicando seus interesses em Liberty, afirmando que eles se meteram em uma negociação com as Yardies e que isso é uma desonra para a Yakuza. Ele diz para Claude roubar um carro Yardie Lobo, se encontrar com os colombianos, e fazer com que todos eles sejam mortos. Pegue um veículo e siga para Newport à procura de um Yardie Lobo. Assim que pegá-lo vá ao encontro de seu contato, um outro membro da Yakuza disposto a te auxiliar na chacina.

O encontro será no estacionamento do Hospital em Rockford. Estacione o Yardie Lobo na marca, em frente das duas pick-ups Cartel Cruiser. Assim que saírem do carro o Cartel irá descobrir que é uma cilada e vai mandar bala.

Por isso proteja-se atrás do seu carro e com a calibre 12 estoure as duas pick-ups colombianas para matar todos os carinhas indicados com as setas. Assim que os dois carros azuis explodirem e todos os colombianos estiverem mortos, pegue a maleta e leve-a em segurança até o Kenji's Casino.

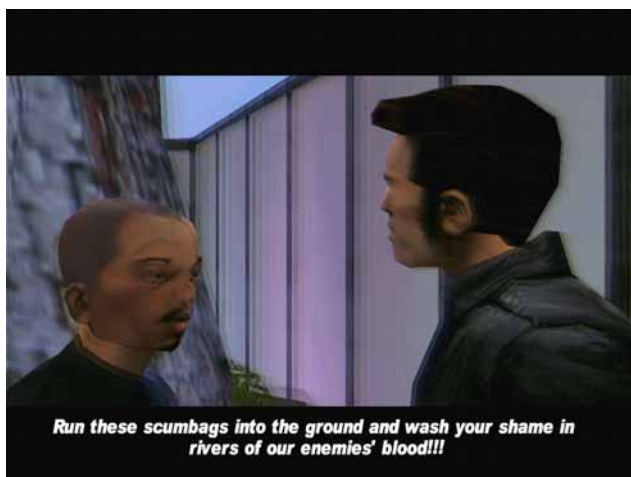
Recompensa: $ 25 000

shima

A Yakuza está prestes a receber o dinheiro da taxa de proteção e Kenji diz para Claude ir lá, pegar a grana e trazê-la em segurança para o cassino. Assim que estiver na rua, vá em direção à marca verde no mapa. Ela é a primeira das três maletas. Colete-a e siga então para o próximo ponto.

A segunda maleta está situada em Bedford Point, na “Times Square” de Liberty. Porém há um membro da gangue Diablos ao lado da maleta. Mate-o com uma rajada de tiros e colete a segunda mala. De lá, vá até a loja “Uncle BJ’s” nas proximidades do Aspatria para pegar a terceira parte do dinheiro. Mas quando chega lá, Claude tem uma surpresa: o dono da loja está enfurecido, dizendo que uma gangue entrou em sua loja e roubou todo o seu dinheiro. Agora só resta uma saída: ir ao Portland para recuperar a grana na marra...

Quando chegar lá, vá direto à Praça de Hepburn Heights (a mesma onde você fez as missões para El Burro). Haverá um bando de membros da gangue Diablos reunido. Só que desta vez eles portam submetralhadoras e não vão entregar o dinheiro tão facilmente. Portanto, sem sair do seu carro, dispare tiros com a Uz-i. Mate todos eles, pegue a maleta e volte para o Kenji's Casino para entregá-la com segurança.

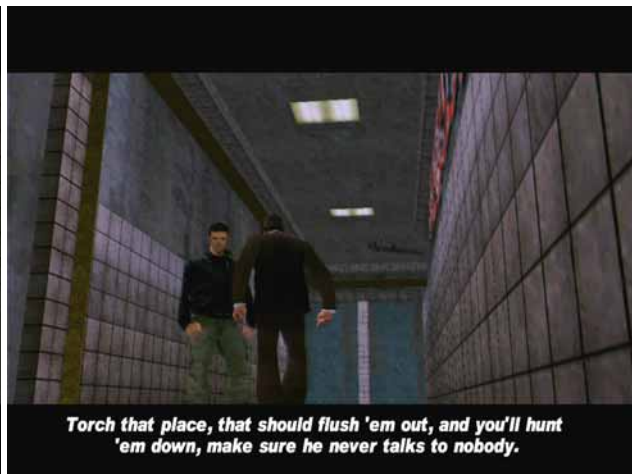
Recompensa: $ 10 000

smack down

Kenji está muito furioso. Novamente as Yardies e o Cartel o tiraram do sério, ignorando os seus avisos e vendendo mercadorias nas ruas de Liberty. Kenji não quer aturar isso e ordena que Claude promova uma matança a qualquer custo.

Assim que sair do cassino, vá a caça de pelo menos 8 Yardies que estão negociando a muamba. Eles estão em diversos lugares, representados pelas marcas verdes no mapa. Entre no seu carro e mate-os disparando uma rajada de tiros de Uz-i. A maioria deles está situada no Belleville Park. Seja rápido pois os vendedores saem das ruas com o passar do tempo. Mate os que estiverem mais próximos de você. Além de meter chumbo neles você pode ainda atropelá-los com tudo, o que é mais divertido...

Recompensa: $ 10 000

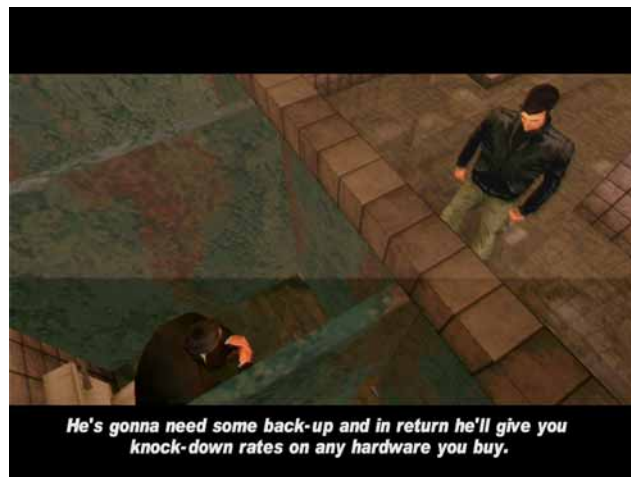
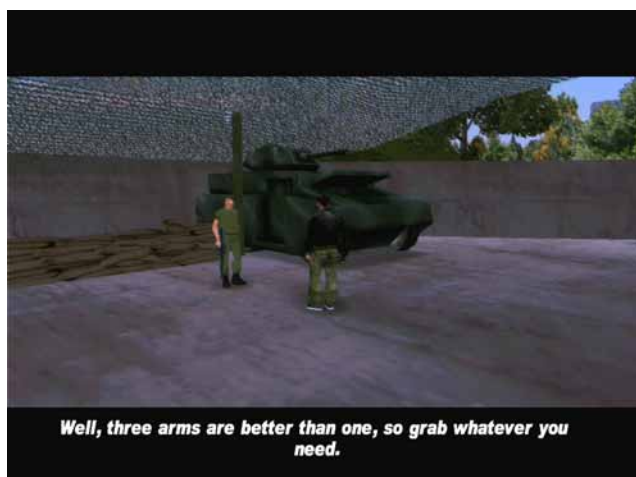
Ray Machowski – R

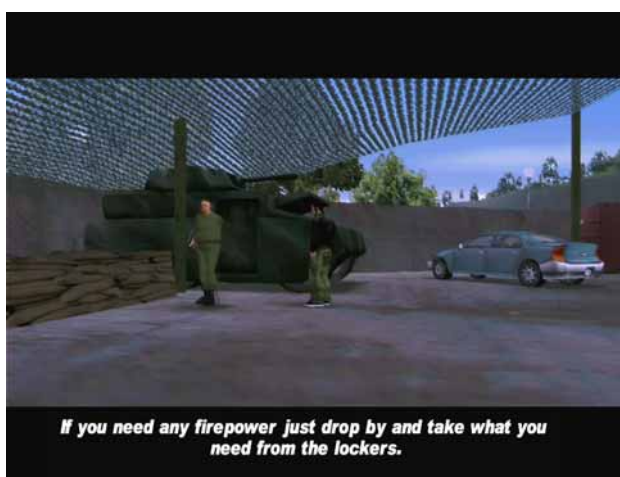
Silence the Sneak

Ray está muito preocupado com Mc Affey, seu ex-colega que mudou de lado e pretende contar os podres de Ray para a polícia. Então ele diz para Claude ir ao apartamento dele e explodi-lo com ele dentro. O apartamento do cara fica atrás do estacionamento de Newport (onde fica a Pay'n'Spray). Quando chegar lá, verá uma janela aberta. Porém antes de prosseguir você deve tomar uma precaução...

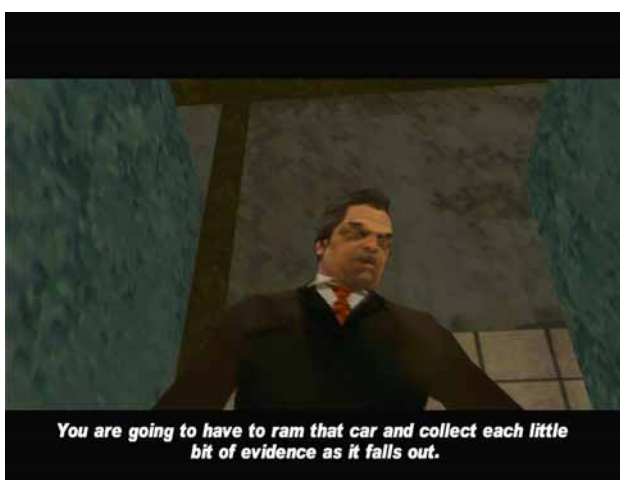
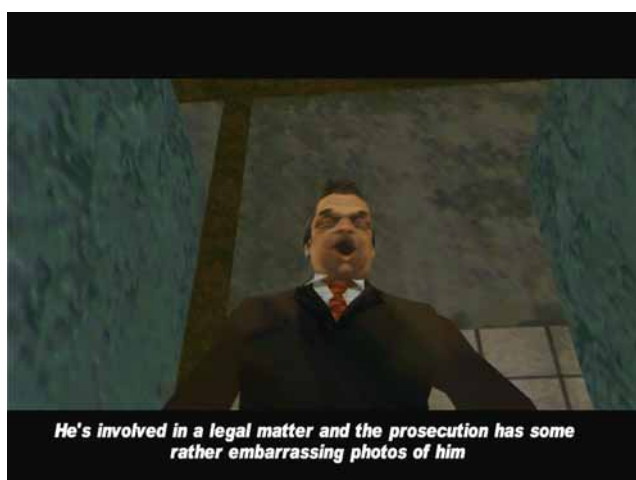
Faça uma barreira no mínimo três carros na saída do pátio. Assim que fizer isso, olhe bem para a janela (indicada em amarelo). A seguir lance granadas em direção a ela. Quando uma delas explodir dentro da tal janela o apartamento irá pegar fogo e Mc Affey irá fugir em um carro Sentinel. Você estará com duas estrelas e além disso dois policiais armados com rifles de assaltos irão atirar em você. Ignore-os, concentrando todo o seu poder de fogo no Sentinel de Mc Affey.

Quando o carro dele ficar preso no bloqueio que você fez, escolha a maneira mais divertida de acabar com ele: com tiros de calibre 12, explodindo umas granadas, etc.

Recompensa: $ 30 000

arms shortage

Ray está batendo um barro no banheiro enquanto conta a Claude sobre um ex-militar veterano que trabalha há muito tempo no ramo de compra e venda de armas pesadas. Ele está sendo ameaçado pelo Cartel Colombiano e precisa de proteção. Em troca, ele fornecerá armamentos a preços especiais. Por isso, dirija até o ponto no radar, que fica no extremo norte de Stauton Island.

Assim que chegar, estacione o seu carro na marca azul. Assim Claude irá conversar com o velho Phil Cassidy, que diz que o Cartel logo invadirá seu esconderijo. Esteja preparado: arme-se com tudo o que estiver ao seu redor. Esteja com colete à prova de balas completo e portando um rifle de assalto, de preferência um M16. Mantenha-se na posição defensiva, como na foto à direita. Assim que o primeiro colombiano apontar no pátio, estoure-o sem dó. Ao todo virão duas caminhonetes Cartel Cruiser. Uma dica: seus inimigos são indicados por pequeninos pontos verdes no radar.

Fique ligado, pois eles não aparecerão somente ali. Outro dará a volta atrás do galpão e pode te pegar de surpresa. E o pior: ele usa uma escopeta e pode estourar você e o seu carro em dois tempos. Então fique de olho! Mantenha-se também de frente ao caminhão (como nesta figura). Mas não é só isso: a maioria dos colombianos usa escopetas. Por isso você não deve deixá-los entrar no pátio de jeito nenhum.

Recompensa: $ 30 000. As seguintes armas estarão à venda no esconderijo de Phil: Rocket Launcher ($ 25 000), Shotgun ($ 1500) e o M-16 ($ 5000)

evidence dash

Enquanto faz o serviço na privada, Ray fala sobre um homem muito próximo a ele, que acabou se envolvendo em um escândalo. Ray então quer que Claude se livre das provas encontradas contra esse sujeito e que estão sendo transportadas por uma pick-up pelas ruas de Stauton Island. Para fazer o trabalho, pegue um carro robusto e resistente (o Blista é ótimo para esta tarefa) e comece a seguir a tal pick-up que está correndo quase que descontroladamente pelas ruas da cidade.

Bata na traseira do veículo até que o primeiro dos 6 pacotes caia. Colete-o sem sair do seu carro. Assim que fizer isto, estará com duas estrelas no nível de procurado. Não perca o fôlego. Continue batendo na caçamba da Bobcat para os pacotes continuarem caindo. À medida que você faz isto, seu nível de estrelas tende a aumentar e mais viaturas estarão no seu encalço.

Por um lado, isto é até bom, porque se seu carro não agüentar e pegar fogo, você pode roubar uma viatura para continuar a perseguir a caminhonete. Se o alvo ficar enroscado em um bloqueio terrestre, melhor ainda. Bata sem dó, só que atire constantemente para os lados para que nenhum policial te prenda no meio da missão. Depois que coletar os seis pacotes, saia do carro que estiver e meta bala nele. Certifique-se que você não deixou nenhum outro no caminho. Exploda o veículo e fim de papo...

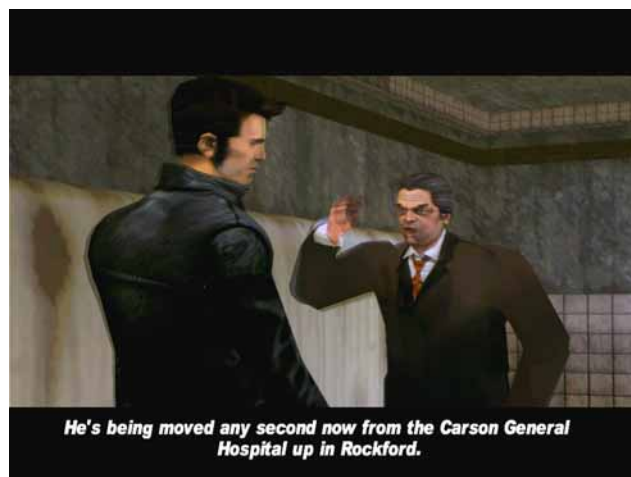
Recompensa: $ 10 000. A partir de agora, as missões de Donald Love estão abertas...

gone fishing

Quando finalmente sai da privada, Ray menciona o seu ex-parceiro, que também o traiu. Ele então diz que ele gosta de pescar na região do farol de Portland Beach. Ele fala então para Claude fazê-lo literalmente dormir com os peixes. Para começar, você precisará de um barco da polícia para meter bala no sujeito. Então, vá até o condomínio de Asuka em Newport e roube o Predator que está parado no cais. De lá, navegue até o local onde o sujeito está, contornando o Portland até chegar no farol.

Lá, o cara está pescando em um barco similar ao seu, porém modificado. Ele usa explosivos para matar os peixes e assim que percebe que você está na área, começa a fugir. No mesmo esquema da missão “Paparazzi Purge”, vá metralhando a lancha do sujeito. Mas tome cuidado: ele vai usar o arsenal de explosivos que ele tem contra você. Encha a barra Damage para explodir o barco preto. Se por acaso ele sair da água e tentar fugir por terra, meta de longe uns tiros de M-16 no cara...

Recompensa: $ 15 000

Plaster Blaster

Ray está muito nervoso. Ele descobriu que Mc Affey (o cara que você tentou matar na primeira missão) não morreu. Ele sobreviveu e está no Hospital de Rockford. O problema é que ele vai depor contra Ray na Comissão Federal hoje! Ray diz que ele está sendo transferido a qualquer instante... Assim que puder, saia imediatamente do Belleville Park e vá à caça da ambulância onde está o sujeito. Aparecerá na tela novamente a barra Damage. A ambulância de Mc Affey estará representada pelo ponto roxo no radar. Se você se aproximar muito da ambulância, será descoberto e com duas estrelas viaturas policias começarão a bater no seu veículo. Existem dois meios de matar o cara de uma vez por todas: o mais divertido e o mais fácil. No jeito mais divertido você irá precisar de um veículo muito robusto. Por isso vá ao esconderijo de Phil Cassidy e roube um caminhão Baracks OL. As viaturas não serão um obstáculo para um caminhão pesado como este. Bata na ambulância com o caminhão até a barra Damage encher por completo. Assim que isso acontecer, Mc Affey cairá da ambulância no meio do asfalto. Mas há outro problema: ele está coberto de gesso, que é à prova de balas, de fogo e de atropelamento. Portanto a única coisa que conseguirá matá-lo é uma explosão. Exploda uma granada ou o seu próprio caminhão em cima do cara para acabar o serviço...

Modo mais divertido...

Modo mais fácil...

E aí vai o jeito mais fácil: no lugar de Phil, ao invés de pegar o caminhão compre um Rocket Launcher (bazuca) por $ 25 000 e vá até a ambulância. Não chegue perto. Atire um míssil certeiro de longe e assista à explosão. Depois, é só detonar o cara engessado o bombardeando...

Recompensa: $ 10 000

Donald Love –

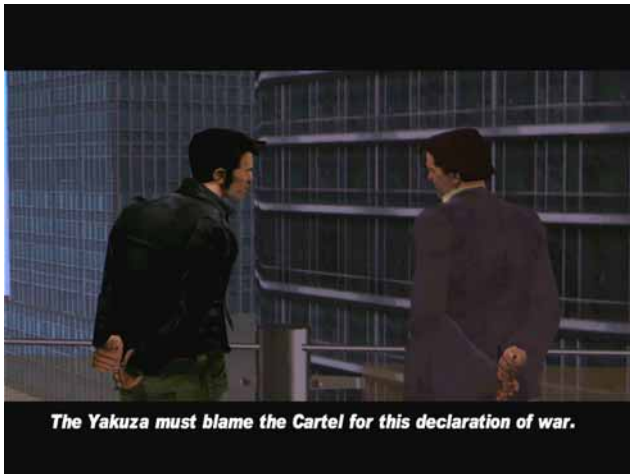
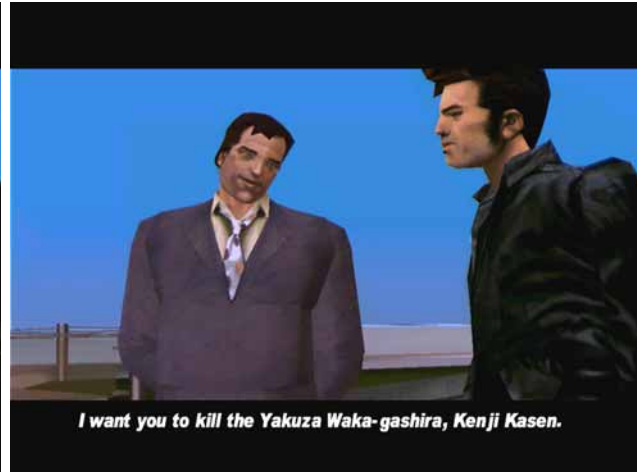
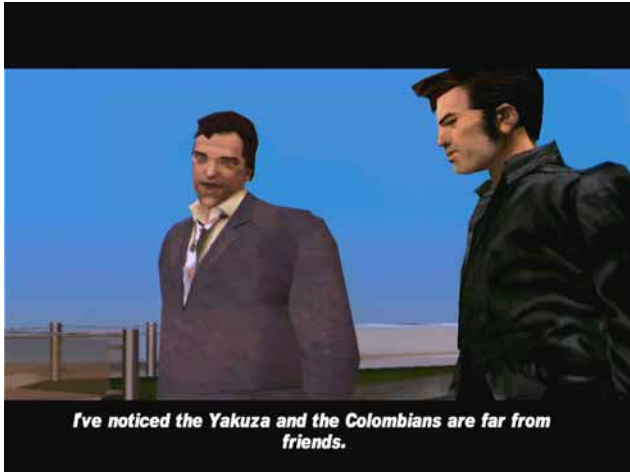
Donald está na esteira quando Claude entra em seu apartamento. Ele recebe bem Claude. Após isso, ele fala sobre um velho amigo japonês dele que foi seqüestrado pelo Cartel Colombiano, que visa extorquir dinheiro de Donald. Então ele diz para Claude ir ao covil dos caras e resgatar seu amigo.

Após sair do arranha-céu, arranje um carro Cartel Cruiser (este modelo anda pelas ruas de Fort Stauton) e...

...vá até o esconderijo do Cartel. Pare em frente ao portão e buzine. Então ele se abrirá. Assim que entrar no pátio todos os colombianos irão atirar na sua caminhonete. E eles estão armados com rifles AK-74. Por isso, siga imediatamente para o fundo e esconda-se dentro da garagem aberta no fundo.

Assim que todos os gangsters estiverem mortos no chão vá à procura do carinha, que está dentro de uma das garagens. Não perca tempo procurando em todas elas e levando mais tiros. Observe a foto de cima: o cara está na garagem marcada com a seta amarela. Aproxime-se dela e o portão se abrirá. Meta bala no último colombiano, conduza o velhinho até uma pick-up Cartel Cruiser e leve-o em segurança até o edifício de Donald. Estacione na marca para o senhor entrar no prédio, o que finaliza a missão. Mas guarde a pick-up Cartel Cruiser, pois ela será muito útil na próxima missão...

Recompensa: $ 40 000

Waka-gashira Wipeout

Na cobertura de seu prédio corporativo, Donald diz que notou a rivalidade entre a Yakuza e o Cartel Colombiano. E ele quer aumentar ainda mais a briga entre as duas organizações criminosas, forjando a morte de Kenji Kansen, um dos chefes da Yakuza. Donald ficou sabendo que Kenji estará em um encontro na cobertura do estacionamento de Newport. Então ele diz para Claude atropelar Kenji usando uma pick-up do Cartel, para parecer que os colombianos o mataram e assim desencadear a guerra entre eles.

Pegue o Cartel Cruiser e siga para o estacionamento em Newport. Kenji estará lá, cercado de seguranças e limusines.

É hora de invadir a área! Vá com tudo em cima de Kenji e esmague-o com a pick-up! Enquanto isso os outros membros da Yakuza estarão atirando em seu carro. Se ele pegar fogo você terá que pular fora dele. E se pular fora será reconhecido por todos. Então a única saída é uma rampa que há na beirada do estacionamento (como mostra a foto à direita). Pule com tudo para cair no asfalto. Você estará com três estrelas no nível de procurado. Exploda o veículo colombiano para destruir as evidências e saia do distrito de Newport.

Recompensa: $ 30 000

a drop in the ocean

Donald está fazendo alongamento com aquele seu amigo oriental no jardim particular de sua cobertura. Ele diz a Claude para pegar um barco em Callahan Point e seguir um avião que estará sobrevoando as águas de Liberty e jogando pacotes no mar. Ele quer que Claude pegue todos os 6 pacotes e leve-os em segurança até o seu prédio.

Na tela aparecerá um cronômetro indicando dois minutos. É o tempo que resta para o avião começar a jogar os pacotes. Não se preocupe, pois mesmo se ele esgotar, você não irá falhar a missão. Mas mesmo assim é melhor ir rápido... Cruze Callahan Bridge até chegar ao mesmo cais onde você se encontrou com Asuka na primeira vez. Pegue a lancha Speeder e siga o avião que começará a jogar os pacotes. Eles brilham na água e por isso são facilmente vistos. Mantenha-se sincronizado com o avião quando ele joga os objetos. Se um ficar para trás você deve voltar e pegá-lo. Se um barco policial fizer isto no seu lugar a missão falha. Cada pacote pego lhe rende aproximadamente uma estrela a mais no nível de procurado. Por fim você ficará com cinco estrelas!

Navegue até o cais do condomínio de Asuka. Desça do barco e suba as escadas em direção ao estacionamento do condomínio. Roube um Yakuza Stinger e corra diretamente para a Pay'n'Spray atrás do estacionamento de Newport, pois as viaturas do FBI não estão de brincadeira. De lá, entregue os pacotes no prédio de Donald.

Recompensa: $ 10 000. Os caminhos para Shoreside Vale finalmente estão abertos... Você agora tem uma nova safehouse por lá. Assim que você for visitá-la para salvar seu game, as missões de D-Ice estarão disponíveis. Além dele a última missão de Ray Machowski também...

Shoreside Vale

As missões de Donald continuam no mesmo prédio, mas a partir de agora, elas rolam em Shoreside Vale...

grand theft aero

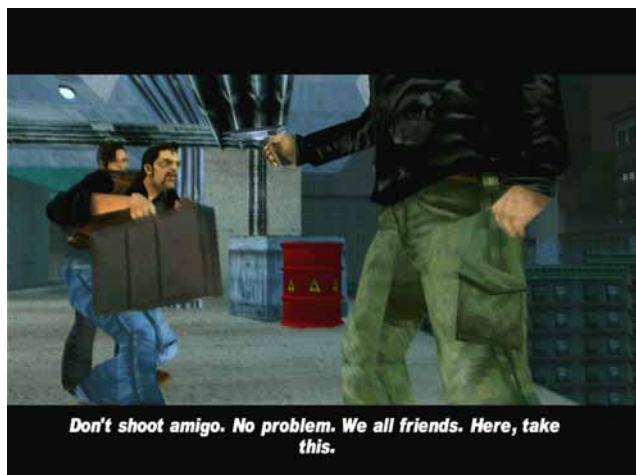
Donald Love agradece Claude por ter pego os pacotes no mar, mas tudo o que ele fez não passou de uma isca para despistar a polícia. O verdadeiro material de Donald chegou ao aeroporto, mas foi apreendido. Love subornou os agentes federais e então diz para Claude ir até o Francis International Airport e pegar o material para ele. Arranje um carro e cruze a ponte levadiça até o aerorto.

Entre na via lateral do aeroporto até à área dos hangares, sempre seguindo o ponto roxo no radar. Você verá de longe o hangar certo quando avistar duas vans se deslocando na pista do aeroporto. Isso significa uma coisa: tudo não passa de uma emboscada! O Cartel Colombiano está na jogada! Não entre no hangar, pois um bando deles está dentro dele à sua espera para liquidá-lo. Por isso, saia de frente da porta e proteja-se dos tiros escondendo-se na lateral do galpão. Desta vez os colombianos estão armados com M-16.

Assim que matar todos eles e o caminho estiver livre, entre no avião Dodo que está parado no meio do hangar. Porém o material não está mais no avião. Por isso vá checar em uma das vans que está estacionada em frente ao galpão.

Panlantic Construction? Este é um dos carros da empresa que está trabalhando em uma obra do Cartel Colombiano em Fort Stauton. Por isso, volte ao seu carro e vá até lá imediatamente. Arranje um colete à prova de balas extra, pois você irá precisar. Entre na construção mas não se aproxime de imediato do ponto rosa no radar. Existem membros do Cartel escondidos por aí e armados com fuzis. Proteja-se e siga devagar, portando um fuzil M-16 de preferência. Assim que avistá-los, estoure a cabeça deles. Siga cautelosamente pela construção...

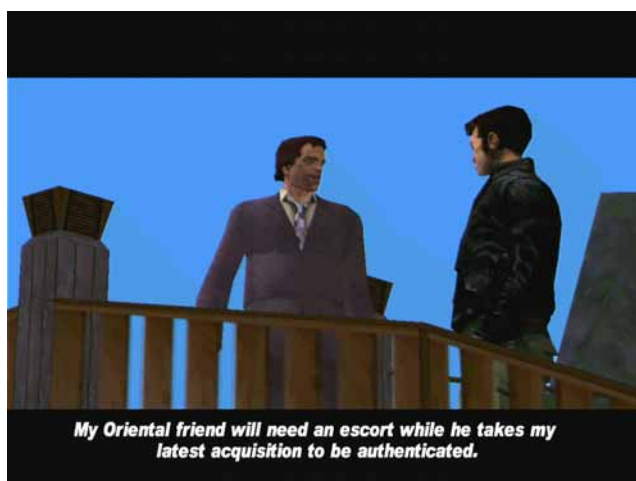
Entre neste labirinto formado pelas paredes azuis. Tome muito cuidado, pois ele está infestado de colombianos por todos os lados. Sempre se mantenha perto de uma parede e olhe para trás constantemente. Avance pelo labirinto até chegar a um pequeno elevador amarelo.

Pare na marca azul. Assim Claude irá subir até certo andar do arranha-céu...

Catalina e Miguel estarão lá, prestes a fugir, mas são surpreendidos por Claude, que chega de elevador, apontando um revólver para os dois bandidos e atirando. Miguel tenta negociar amigavelmente com Claude para ganhar tempo, quando de repente Catalina dispara um tiro em Miguel e sai correndo. Ela pula do alto do edifício em uma pilha de caixas de papelão lá embaixo.

Claude ainda assim tenta a procurar com a mira da arma mas não a encontra... Catalina fugiu outra vez. Miguel está ferido no chão quando é surpreendido por Asuka, que chega lá com uma vara na mão. Ela está abalada com a morte do irmão Kenji e quer se vingar do Cartel Colombiano por ter o matado (lembra-se da estratégia de Donald Love?). Então Asuka começa a desferir golpes com a vara em cima de Miguel, que baleado, grita de dor e implora para que ela pare. Claude então desce pelo elevador e deixa Asuka lá dando um jeito em Miguel.

Assim que estiver lá embaixo, verá membros da Yakuza ao redor da construção e um carro Yakuza Stinger. Entre no carro e vá até o prédio de Donald Love, para entregar ao pacote...

Recompensa: $ 50 000. A Yakuza domina a região de Fort Stauton. As missões de Asuka estão novamente abertas...

ESCORT SERVICE

Donald diz que seu amigo oriental precisa de escolta para transportar em segurança seu carregamento de maconha. E quer que Claude faça o serviço. Assim que sair do prédio de Donald, arranje um veículo bem robusto (os caminhões Linerunner e Flatbed são os mais recomendados) e se aproxime do carro-forte do japonês.

Siga o Securicar constantemente e proteja-o de qualquer eventualidade, pois há uma barra Damage no topo da tela. Assim que passar por Bedford Point e Bellevile Park você verá uns colombianos atirando no carro-forte. Não deixe barato: faça-os virar patê, atropele-os com o caminhão sem dó.

Leonardo U.S.

Um Cartel Cruiser atacará o Securicar, que irá cruzar Stauton rumo à Rockford, na parte norte da ilha, para pegar o túnel que vai para Shoreside Vale. Assim que chegar nas imediações de Aspatria e de Liberty Campus, a coisa já vai estar mais complicada: mais carros Cartel Cruiser atacarão o carro-forte. Bata nos veículos colombianos para que eles saiam para fora da pista. Continue neste esquema até chegar ao túnel.

Lá dentro, vem a parte mais difícil: as pick-ups azuis serão um problema, pois o ataque não pára: mais membros do Cartel estarão atirando no veículo do japonês. Continue seu caminho até chegar ao Francis International. A partir daí, os ataques colombianos começarão a ficar mais intensos. Se o seu caminhão não resistir, pegue outro veículo qualquer imediatamente. Mantenha-se firme até chegar ao galpão em Pike Creek...

Recompensa: $ 40 000

decoy

Donald está conversando com Claude sobre negócios. E assim conta a situação para ele: o japonês está sendo caçado pela polícia e portanto ele precisa fugir. Então ele diz para Claude pegar o carro-forte e chamar a atenção da polícia para distrair os tiras até que o japonês consiga fugir em segurança. Portanto, assim que sair do prédio, vá até o depósito em Pike Creek, pegue o Securicar e comece a dar umas voltas por aí.

A sua missão é sobreviver durante 3:00 minutos com 6 estrelas no nível de procurado... Você não pode encher a barra Damage de jeito nenhum... Fique atento: não deixe que a luz dos holofotes dos helicópteros fique muito tempo sobre o veículo ou ele receberá várias rajadas de metralhadora.

Recompensa: $ 35 000

Love's disappereance

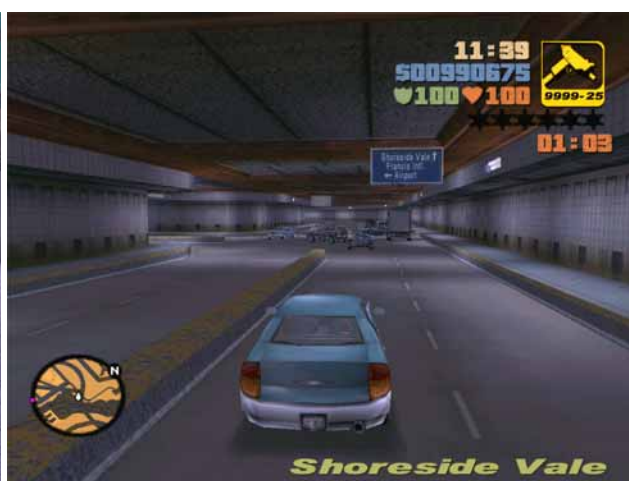
Claude sobe na cobertura do edifício à procura de Donald, mas ele já não está mais lá. Claude observa o último vestígio deixado por Donald: a caixa do seu valioso tesouro aberta e vazia...

Ray Machowski –

Marked man

Esta é a última missão de Ray... Para fazê-la com sucesso, é fundamental que você tenha um carro pronto para correr...

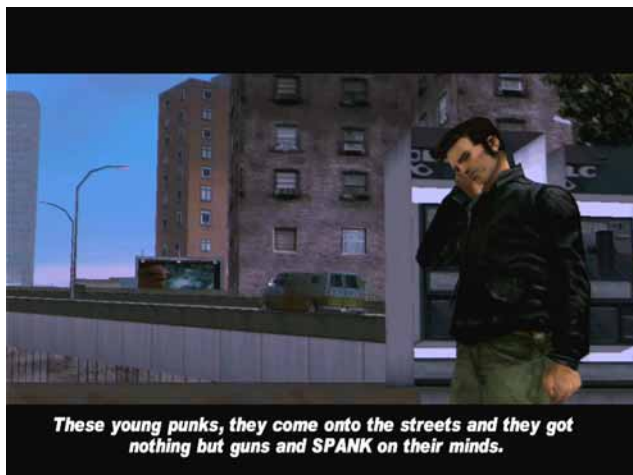
Leonardo U.S.

Ray é um homem marcado agora... Ele está ferrado: a polícia e a CIA já sabem que ele está escondido em Stauton Island e estão o procurando. A única saída de Ray agora é fugir para o aeroporto e tomar um avião que o leve para um lugar bem distante... O problema é que a CIA sabe que ele pretende fugir para o aeroporto e por isso fechou a ponte levadiça com uma forte barreira armada. Porém ainda há outro caminho alternativo: os túneis subterrâneos que podem o levar para Francis International em segurança. Ray diz para Claude tirá-lo dali imediatamente... Portanto entre no seu veículo e voe para o túnel. Agora você tem 3:00 minutos contados para levar Ray até o aeroporto antes que seu vôo parta. Nem se atreva a chegar perto da ponte levadiça ou levará uma chuva de balas! Corra até Rockford e pegue a via de acesso à Francis International...

Observe a foto à direita. Assim que chegar a esta parte do caminho, fique atento à placa de sinalização azul no teto do túnel. Ela indica para que lado fica o aeroporto. Quando chegar a este trecho, vire à esquerda na bifurcação para não pegar o caminho errado. A meta aqui é ir rápido... Se você tiver habilidade na direção, pode fazer o percurso sem causar um arranhão sequer no seu carro. A dica dentro do túnel são as seguintes: acelere ao máximo em trechos retos; mantenha-se sempre em uma faixa vazia e sem carros; drible os outros veículos do tráfego com precisão e rapidez. Não bata nos outros carros, saiba frear sem tocar neles e drible-os com segurança. Conserve o seu veículo o máximo que puder. Após sair do túnel ainda vai levar alguns tiros de uns agentes da CIA, mas não se importe com isso. Pare o carro em frente ao Francis. Ray dirá que deixou umas coisas como gratificação à Claude. Ray então se despede, sai do carro de Claude e entra às pressas no Terminal. Agora vá ao local indicado por Ray...

Assim que o portão da tal garagem se abre você verá alguns presentes deixados por Ray... No mesmo instante, você receberá a seguinte mensagem em seu pager:

“Cuide bem do meu Patriot à prova de balas. Eu vejo você em Miami. Ray.”

Recompensa: $ 20 000. Mas há um detalhe: os presentes só estarão disponíveis **uma vez**. Recolha **imediatamente** se quiser o Patriot blindado e guarde-o em sua garagem, pois ele será extremamente útil nas próximas missões...

D-Ice –

D-Ice se identifica como líder da gangue Red Jacks. E ele está p. da vida com a gangue Purple Nines, que anda o desafiando nas ruas. D-Ice quer que Claude ensine uma lição a eles... Esta missão é como se fosse um Rampage.

Seu objetivo aqui é matar 20 Purple Nines em menos de 2:30 minutos de dentro de um carro. Durante a missão, as balas da sua Uz-i se tornam infinitas, assim você pode atirar à vontade. Se você já tem o Patriot blindando, use-o, pois a reação dos outros membros da gangue será violenta, por isso um carro à prova de balas é fundamental. Comece a caçar os carinhas roxos, mire para o lado e atire. Mas tome cuidado: preste atenção no tráfego rua. Se você ver um ou mais carros de gangue andando perto de você (Hoods Rumpo XL), suspenda o fogo, pois estas vans podem te atacar e destruir o seu carro. Seguindo neste esquema mate 20 Purple Nines e quem mais estiver atirando em você...

Recompensa: $ 10 000

toyminator

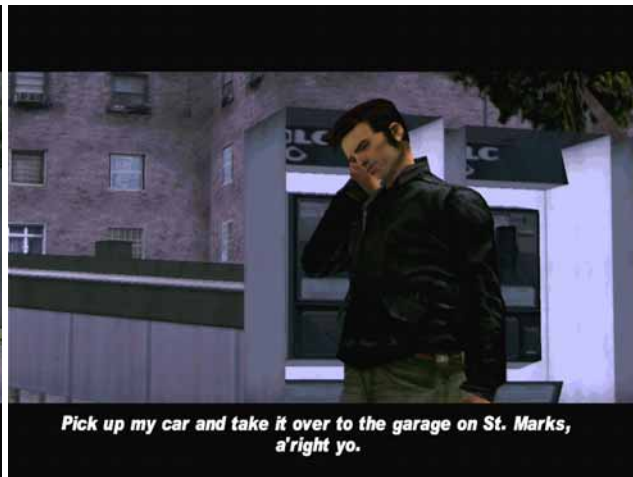
D-Ice afirma que os Nines estão o pressionando. Ele descobriu que agora eles estão equipados com carros-fortes e equipamentos pesados. E ele diz para Claude destruir tudo, usando carros-bomba em miniatura. Assim que desligar, vá até o ponto indicado no mapa. Há uma van Toyz estacionada. Entre nela e comece a pilotar o carrinho de controle remoto. Sua meta é explodir os três Securicar que estão circulando por Shoreside Vale. Os seus alvos são indicados pelos pontos roxos no radar. Antes de começar há duas coisas que você precisa saber:

> Você terá a sua disposição 5 Toyz de controle remoto. Se destruir todos eles antes de explodir seus alvos, a missão falha;

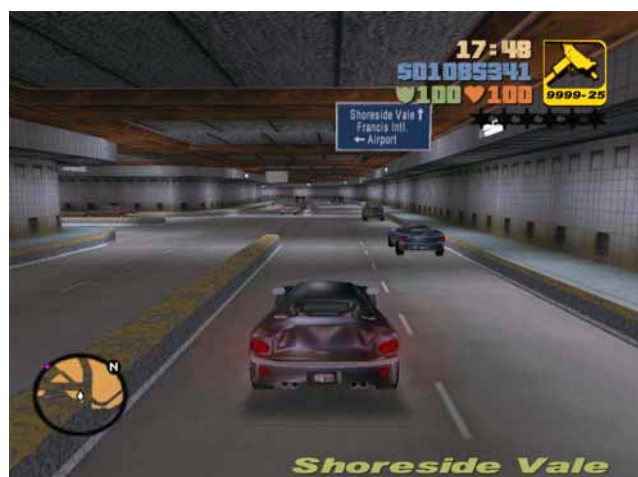
> Se você perder o controle e bater com muita força em um obstáculo qualquer (um outro veículo, uma parede) seu carrinho explodirá.

Comece atacando o que está mais próximo de você, em Wikita Gardens. Siga pela via com todo o cuidado até chegar ao Securicar. Quando estiver bem perto dele, aperte **LCTRL**. O seu carrinho explode e junto com ele o carro dos Nines. Repita o esquema com os outros dois carros, que estão circulando pelas ruas de Shoreside.

Recompensa: $ 10 000

Rigged to Blow

Os inimigos de D-Ice instalaram uma bomba no carro dele. Porém ele não pode se livrar do veículo e diz para Claude levá-lo a uma garagem em Saint Mark's para que seu pessoal retire a bomba do carro dele.

Assim que sair do telefone, você terá 6:00 minutos para levar o carro até a tal garagem. Vá rapidamente até o ponto no radar. Lá tem um Infernus indicado com uma seta azul. Entre dentro dele e tome o caminho de Saint Mark's.

O modo mais rápido (e mais arriscado) de se chegar ao Portland é por meio do túnel que faz ligação direta com as duas regiões da cidade. Para sua sorte o começo do túnel fica aí mesmo em Wichita Gardens. Assim que entrar dentro dele começa a parte mais crítica da missão: existe na tela uma barra Detonation. Se você se envolver em algum acidente dentro do túnel e bater o Infernus com força o carro vai para os ares. Siga dirigindo cautelosamente, driblando os carros com suavidade, tirando o pé (ou a mão) do acelerador. Se o trânsito estiver muito pesado, reduza a velocidade e espere pacientemente, pois lembre-se: você está dirigindo uma bomba! Assim que chegar à ilha, contorne pelo Harwood até chegar a Saint Mark's. Estacione com todo cuidado o Infernus dentro da garagem. Assim que a porta se abrir de novo, o veículo não terá mais a bomba e o cronômetro desaparece... Mas a missão não acaba por aí... Você tem que levá-lo de volta à Wichita Gardens em perfeito estado. Se o veículo sofreu algum dano, passe na Pay'n'Spray de Red Light District.

Faça o caminho de volta cautelosamente, no mesmo esquema. Assim que chegar em Shoreside Vale, estacione o veículo na marca azul e saia do carro...

Recompensa: $ 20 000

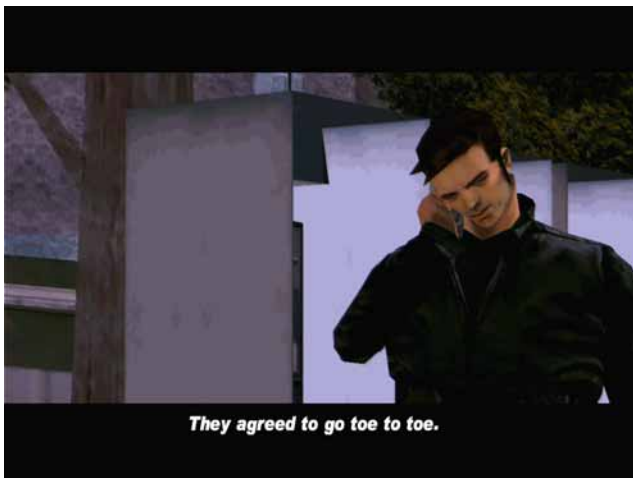
bullion run

D-Ice conta que um carregamento federal que ia para Francis International quebrou no ar e o material caiu do avião e ficou espalhado por aí. Ele diz para Claude pegar um carro, coletar o máximo de platina possível e levá-la até uma das garagens de D-Ice em Pike Creek. Mas há um detalhe: conforme Claude vai pegando o material, seu carro vai ficar lento, pois a platina é pesada...

Entre no seu veículo e vá até o ponto rosa no radar. O local estará repleto do material... Faça seu caminho e vá coletando a platina... Quanto mais você pegar, mais lento seu carro irá ficar. Assim que coletar 5 unidades, você ficará com uma estrela no nível de procurado. Para sua segurança, colete primeiramente no máximo **18** unidades. Então descarregue o seu carro na garagem de D-Ice, indicada no mapa. Você irá perceber que seu veículo está muito pesado, ele demora bastante para acelerar e demora bastante para frear. Por isso, não vá com tudo nas curvas e use sempre o freio de mão, que é o meio mais seguro de fazer a manobra. Mantenha-se apenas com uma estrela, pois se contrair duas ou mais delas viaturas estarão no seu encalço. Elas vão bater no seu carro e jogá-lo para fora da pista e isso pode pôr a missão em risco.

Assim que parar dentro da garagem, seu carro voltará a ficar leve de novo. Repita a mesma coisa, só que desta vez pegue em torno de 12 unidades. Assim que colocar tudo dentro da garagem, missão cumprida...

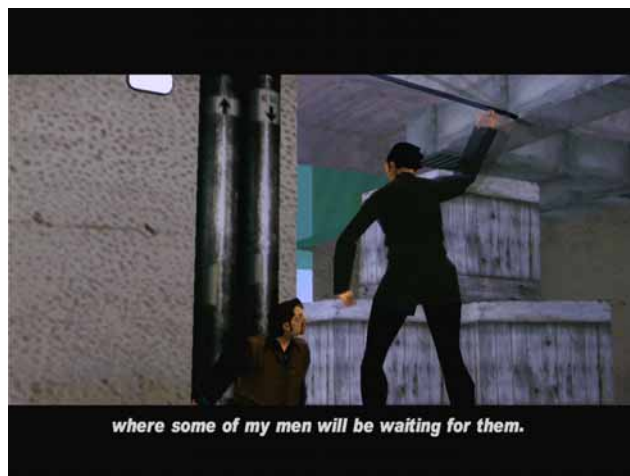
Recompensa: $ 25 000

RUMBLE

D-Ice diz que seus inimigos Purple Nines aceitaram participar de uma luta de gangues contra os Red Jacks. Ele então fala para Claude encontrar com seu irmão para os dois juntos irem acertar as contas de uma vez por todas com os Nines. Pegue o seu carro e vá ao encontro do irmão de D-Ice, que está no condomínio de sua safehouse. O sujeito diz as regras: somente bastões. Nada de carros, nada de armas. Por isso guarde a sua escopeta e seus rifles de assalto pois você só pode quebrar os carinhas roxos usando um bastão.

Siga então para o local do confronto, um pátio escondido atrás da vegetação. Lá você irá encontrar um bando de Purple Nines com bastões vindo para cima de você. Eles estão indicados com setas azuis. Quebre a cara de todos eles numa boa para completar esta missão...

Recompensa: $ 10 000

Asuka Kansen –

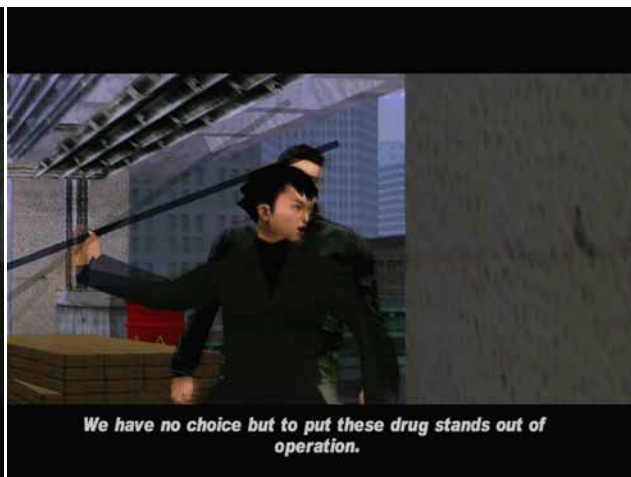
bait

Asuka está torturando Miguel, dando chicotadas em sua cara... Ela conseguiu tirar dele algumas informações... Uma delas é que Catalina está com medo de ser assassinada por Claude e colocou um grupo de capangas atrás dele. Então Asuka pede para que Claude sirva como isca e atraia os colombianos para um pátio em Pike Creek. Ela preparou uma emboscada com seus homens da Yakuza para acabar com a raça deles.

Pegue um carro robusto, resistente e estável (se completou a última missão de Ray Machowski, use o seu Patriot blindado, pois é um excelente veículo). Feito isso vá para Shoreside Vale e ande em direção ao ponto amarelo. No caminho você irá cruzar com o primeiro dos três carros Sentinel repletos de colombianos. Sem sair de seu trajeto, continue até o ponto amarelo. O Sentinel irá começar a te perseguir... Então o atraia até o pátio da foto na página seguinte.

Estacione o seu veículo bem ao fundo (ou use a rampa para saltar) e deixe que os caras da Yakuza dêem um jeito nos capangas de Catalina. Siga para o próximo grupo, situado em Cedar Grove. O próximo Sentinel está parado na garagem de uma das casas. No mesmo esquema deixe que eles corram atrás de você.

De volta ao ponto amarelo eles serão recebidos com uma chuva de balas da Yakuza. Mas desta vez não vá embora: desça de seu veículo e ajude os japoneses. Pegue um rifle de assalto e mande bala nos caras. Depois que tiver eliminado todos atravesse a barragem e vá ao encontro do terceiro e último Sentinel, que está parado em frente a um túnel inacessível. Eles vão bater no seu carro e jogá-lo para fora da pista e isso pode pôr a missão em risco.. Volte pelo mesmo lugar que você veio e repita o esquema. Assim que todos eles estiverem mortos, missão cumprida.

Recompensa: $ 35 000

espresso-2-go!

Asuka afirma estar exausta de tanto bater em Miguel. Ela descobriu que o Cartel e as Yardies têm uma extensa rede de venda de drogas nas ruas de Liberty. O Cartel tem uma empresa de fachada chamada “Kappa Coffee House” onde eles escondem seus verdadeiros negócios. Ela diz que não há escolha a não ser acabar com o comércio de drogas dos colombianos...

Antes de começar esta missão é preciso bolar uma estratégia... O lance é o seguinte: Assim que você detonar a primeira barraca de drogas, você terá 8:00 minutos para acabar com o resto. Ao todo são 9 “bocas”. Antes de você estourar o primeiro alvo, pegue o seu carro e circule por toda a cidade antes de começar o tiroteio. Conforme for chegando perto das barraquinhas, elas serão representadas por pontos verdes que aparecerão no seu radar. Logo de cara você vai ver uma em Newport ao lado do estacionamento (foto à esquerda) e outra dentro do Belleville Park. Indo mais ao sul, em direção ao Kenji’s Casino, você verá outras duas em Bedford Point: uma em frente à catedral (foto à direita) e outra mais ao sul. Circulando pelo Torrington aparecerá mais um ponto no mapa.

- Total em Stauton Island: 5 pontos de venda.

Cruze a ponte levadiça para chegar em Shoreside Vale... Logo que entrar na via do Francis International Airport vai ver a primeira marca no radar. Siga pela via rumo à Pike Creek mas tome cuidado: uma pick-up Cartel Cruiser vai estar à espreita em Francis International pronto para atacá-lo. Por isso continue seu caminho sem parar. Em Pike Creek você verá outro ponto de venda em frente ao Hospital.

- Total em Shoreside Vale: 2 pontos de venda.

São somente duas “bocas” em Shoreside, por isso vá logo para Wichita Gardens e pegue o túnel para o Portland. Em Saint Mark’s você verá o primeiro sinal, em frente à entrada da mansão Leone (foto abaixo). Indo para o Portland Harbor você irá encontrar a segunda barraca em frente à entrada para o porto.

- Total em Portland Island: 2 pontos de venda

Assim que os nove pontos estiverem no radar, comece a exterminar os colombianos no seguinte esquema: primeiro vá à Shoreside Vale, continue em Stauton Island e termine no Portland. Por isso volte ao Hospital em Pike Creek, mire a bazuca na barraca e divirta-se!

Recompensa: $ 40 000

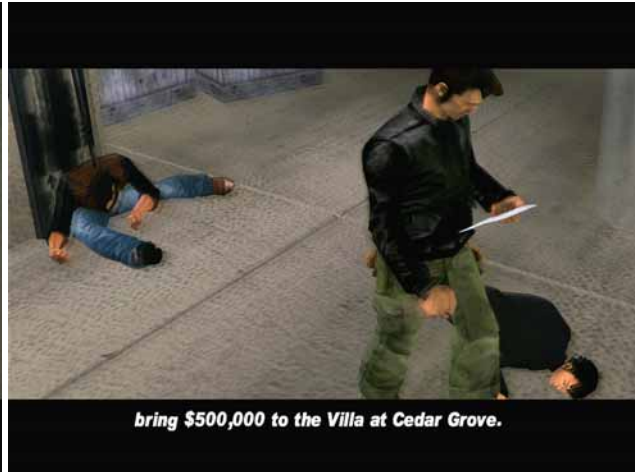
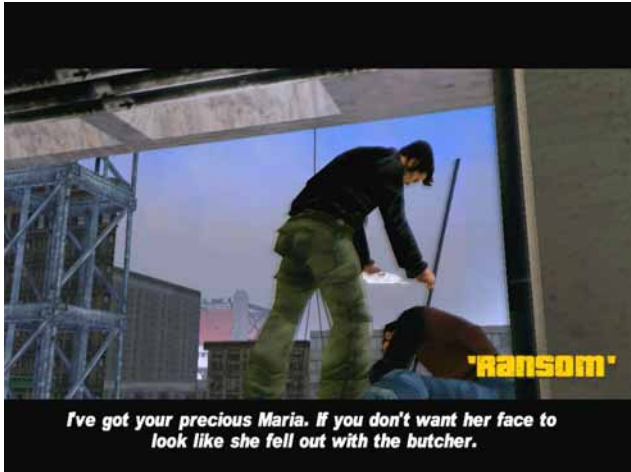
S.A.M.

Maria resolveu ficar na construção para fazer companhia a Asuka e se divertir um pouco torturando Miguel, que está debilitado. Ela diz que um avião está prestes a chegar ao aeroporto da cidade em torno de duas horas (tempo do jogo) e ele está lotado de coisas ilegais de Catalina. Asuka diz para Claude usar um barco para despistar a segurança, destruir o avião, recolher todo o material e trazê-lo para a construção. Assim que sair terá 4:00 minutos para se preparar até a chegada do avião. Por isso pegue um Yakuza Stinger que está estacionado no canteiro de obras e corra o mais rápido que puder para o cais no extremo oeste de Stauton Island. Assim que chegar lá vai encontrar de cortesia uma bazuca e na ponta do cais um barco Reefer. Deixe o veículo em perfeitas condições no cais, entre no barco e navegue até o Francis International.

Pare o barco bem próximo do solo pois você irá precisar dele para a fuga. Em terra firme corra para a sua posição, mas tome cuidado: colombianos estarão vigiando a área. De longe os elimine com o M-16.

Com a barra limpa, chegou a hora de lançar um míssil no avião. Para que você dê o tiro perfeito, posicione-se exatamente no meio da pista. Assim que avistar a aeronave, mire-a e comece a atirar. Ela explodirá. Você já estará com três estrelas.

Espere o avião explodir e colete os oito pacotes espalhados ao redor dos destroços do Dodo. Conforme você vai os coletando, seu nível de procurado vai subindo. Ao fim você poderá chegar a cinco estrelas. Helicópteros da polícia estarão no seu encalço. Use a bazuca para se livrar deles. Volte ao seu barco, navegue de volta ao cais de onde você saiu e entre no seu veículo. Agora corra, mais corra muito mesmo para escapar do FBI e chegar inteiro à construção. Suba no elevador e veja o que acontecerá a seguir...

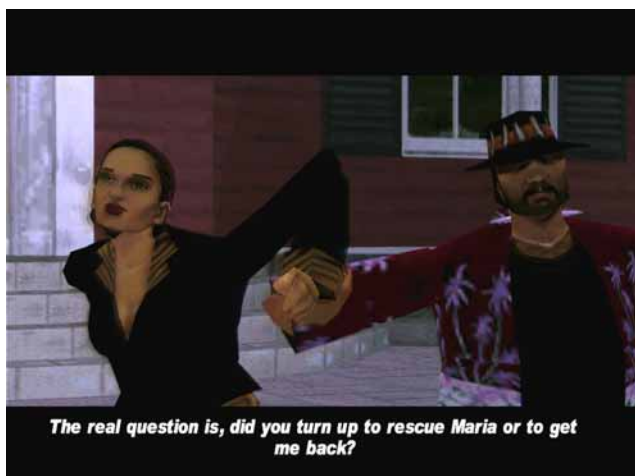
Ransom

Quando Claude chega para entregar a muamba, vê que Asuka e Miguel estão mortos. Miguel está espetado com a vara e nele há um bilhete escrito por Catalina, que diz que seqüestrou Maria e quer $ 500 000 de resgate entregues na própria mansão de Catalina em Cedar Grove…

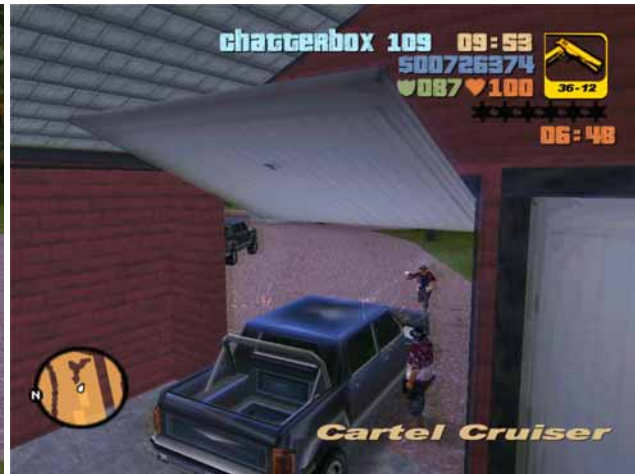
Recompensa: $ 45 000. A última missão do jogo finalmente está aberta…

Catalina Vialpano –

Esta é a última missão do jogo... Para fazê-la é recomendável que você tenha o Patriot à prova de balas do Ray...

the exchange

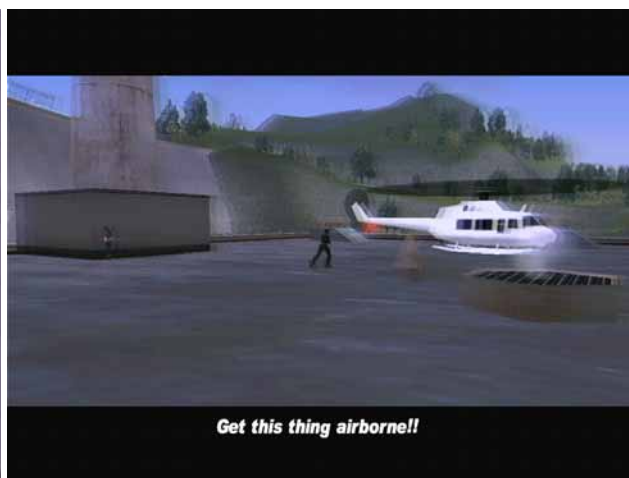
Ao atender o pedido de resgate de Catalina, Claude chega ao portão da mansão dela e é revistado pelos guardas. Com isso perde todas as suas armas. Ele entra no jardim da mansão e lá encontra Catalina.

Ela com o mau humor de sempre, pergunta se Claude foi até lá para resgatar Maria ou para ter a antiga namorada de volta. Claude entrega a maleta com o dinheiro. Logo após isso Catalina dá a ordem para matá-lo e vai embora.

Em uma fração de segundo, Claude neutraliza o capanga com um soco na cara. Neste exato momento, pegue a pistola e corra para se abrigar da chuva de balas. Abrigue-se imediatamente na garagem da mansão. Lá dentro há um colete à prova de balas. Não o pegue agora. Antes entre na pick-up estacionada. Três colombianos tentarão te caçar pelo mato. Atropele-os e roube a Uz-i deles, pois ela será útil.

Assim que estiver preparado, ataque os dois capangas que estão atirando da varanda da mansão. Mate-os e veja se pode coletar os rifle AK-74 dos dois. Assim que todos estiverem mortos, volte na garagem e pegue o colete... Saia da mansão, esperando o portão se abrir...

Quando você estiver na rua, verá um helicóptero sobrevoando a área. Siga-o, não o perca de vista. Ele atravessará a represa e pousará em um heliporto na barragem. Para chegar lá o mais rápido possível, siga em direção à ponte, mas não a pegue. Quando estiver quase lá, invada o jardim da casa mais próxima à ponte e desça com cuidado pelo barranco até a estrada de baixo. Siga por ela até a entrada para Cochrane Dam.

Quando estiver na entrada para a barragem, verá duas pick-ups colombianas bloqueando a porta. Se ainda tiver carga na Uz-i, mire para o lado e tente exterminar os dois capangas que estão de vigília. Colete os rifles AK-74 deles, e siga pela estrada de terra em direção ao heliporto... Preste bem atenção na área gramada à direita da pista. Há um rifle Sniper. Colete-o e use-o para matar os atiradores nas torres.

Sem o Patriot blindado...

Para ter o máximo de precisão e não desperdiçar cartuchos, aproxime-se antes de atirar com o Sniper (como mostra a foto à esquerda). Mate os capangas que estão na segunda barreira de carros.

... tudo fica mais difícil.

Se não tiver o Patriot blindado, prossiga com muito cuidado, pois mais deles estarão atrás dos contêineres. De longe atire nos barris vermelhos para que explodam. Vá eliminando os caras que cruzarem o seu caminho. Assim que chegar perto da base, você verá Catalina entrando no helicóptero.

Um colombiano dirigindo um caminhão Flatbed tentará te esmagar. Proteja-se dentro de outro caminhão.

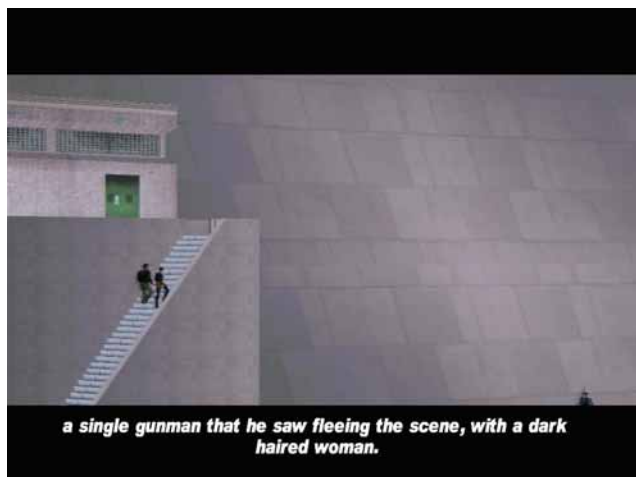
Agora se você tiver o jipe à prova de balas, a história é outra...

Usando o jipe à prova de balas... **... é só acelerar para o Final...**

Ignore todos os capangas e pise fundo, em direção à base. Há um colombiano com uma Flamethowner. Esmague-o com o seu carro e drible o caminhão Flatbed. Pare somente nas escadas e proteja-se, pois será alvo de uma rajada de balas! Mate os colombianos que estiverem no pátio e suba cautelosamente as escadas.

Vá até a ponta da base, mas tome cuidado: Catalina lançará bombas em você de dentro da aeronave! Elas podem te matar, então se afaste! Assim que houver um cessar-fogo momentâneo, continue seu caminho e pegue a bazuca. Agora começa a parte decisiva: explodir o helicóptero com Catalina dentro e acabar com isto de uma vez por todas!

Mire a bazuca firmemente na aeronave branca... Se ela se afastar, não atire, pois ela voltará para te atacar novamente. Assim que ela chegar bem perto, aperte o gatilho e lance os três mísseis com precisão e sem piedade! Faça justiça! Assim que os projéteis explodirem no helicóptero, ele será seriamente abalado e irá perder altitude... Quando ele cair, explodirá. E com ele Catalina também!

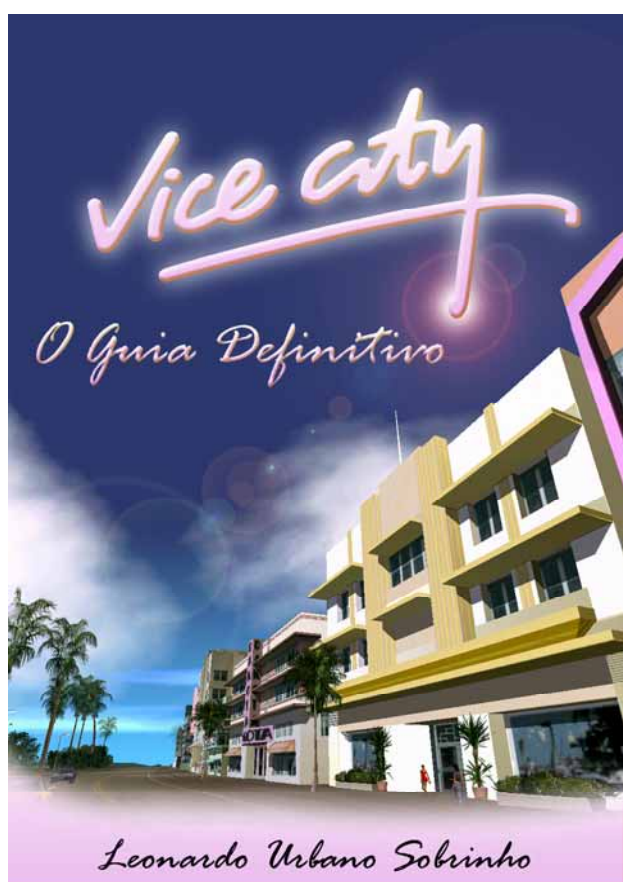
***

E assim no noticiário do dia seguinte Toni Maria descreve o massacre ocorrido no dia anterior, contando o depoimento de um morador de Cedar Grove que presenciou tudo, desde o tiroteio até a explosão do helicóptero na represa de Cochrane Dam...

Maria e Claude sobem as escadas para sair da barragem. No caminho, Maria diz que está apaixonada por Claude, dizendo que ele é um homem forte. E assim ambos caminham no topo da barragem, em meio à tarde de céu azul e à vista panorâmica de Liberty City, a cidade proibida...

Transmitindo as informações, Toni afirma que ainda não há estimativas oficiais sobre quantos membros do Cartel Colombiano foram mortos. E ela conclui seu noticiário dizendo que ninguém sabe o motivo do massacre...

Maria comenta com Claude que toda essa agitação maltratou seu cabelo quando de repente o som do disparo de uma arma cala Maria para sempre...

É... Vida de casal não é fácil...

Veja também:

Vice City – O Guia Definitivo

Visite novamente as belas praias ensolaradas da Flórida...

Este é nada menos que o maior e melhor Guia Ilustrado de GTA: Vice City em português já feito. Dividido em 5 partes o Livro aborda praticamente todos os aspectos deste game que deixou seu estilo: desde macetes básicos até um Guia Turístico completo da cidade, absolutamente todos os desafios paralelos do jogo explicados e com fotos, a lista completa e detalhada de todas as armas e veículos e muito mais...

O Guia também conta o enredo do jogo e detalha a história de Tommy Vercetti, um criminoso que passou 15 anos na cadeia por conta de seu antigo chefe que o manda para Vice no ano de 1986. O que Tommy não sabia é que tudo seria diferente...

Bem vindo à Vice City... Bem vindo aos anos 80...

334 páginas

Baixe o Guia inteiramente grátis a partir do endereço:

http://rapidshare.com/files/54762688/vice_city_guia.pdf.html